kalandmodul 2-5. tsz-ű karakterek számára

M.A.G.U.S.

avagy

a kalandorok krónikái



A DÉMON ÁTKA

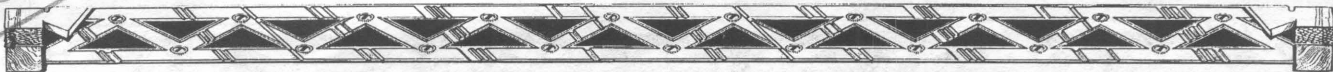
KALANDMODUL 2-5 TSZ-Ű KARAKTEREK SZÁMÁRA



A DÉMON ÁTKA
ÉS
A TÖRPÉK KINCSESTÁRA



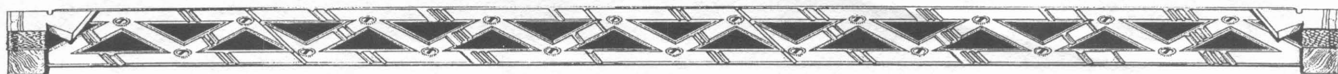
Valhalla Páholy®
1994 BUDAPEST



magatehetetlen áldozatot aztán kényelmesen felfalja. Ez a játék nyelvére lefordítva a következőket jelenti. A raghast két méterre megközelítő áldozat minden körben – míg ebből a halálos zónából ki nem keveredik – egészségpróbát kell, hogy tegyen, különben 1k6+2 körre megbénul. A sokk 1k10 Fp sebzést is okoz, amit sikeres próba esetén is elszenved az áldozat. A szörny az elektromos teret automatikusan fejleszti, tehát amíg él, igen fájdalmas dolog megközelíteni. E tulajdonságának hála a raghas immunis az elektromos alapú varázslatokra, így a villámmágiára is.

Mint az a fenti statisztikákból is kiderül, a teremtmény négyszer támad körönként, bár ebből csak egy az, ami sebez. Háromszor támad a csápjaival, hogy megragadja az áldozatot. E támadást általában a már bénult ellenfelek ellen veti be, de végszükség esetén a még mozgó ellenfelet is megpróbálja átkarolni. Dermedt áldozat esetén sima támadás elegendő ahhoz, hogy a lény karjai körbefonják a szerencsétlent. Mozgó ellenfélnél túlütés kell ahhoz, hogy a csápok tehetetlenségre kárhoztassák a táplálékjelöltet. A sikeresen elfogott áldozatot aztán a szájához húzza és körönkét 1k10 Fp-nyit harap ki belőle. Ehhez nem kell támadást dobnia.

A raghast nem lát, ultrahangokkal tájékozódik. A lény teste másfél méter, és a karjai még egyszer ekkorák. A karjait, ha kiterjeszti, akkor az elektromos csapás aurája is értelemszerűen megnő. A raghas bőre fekete és kellemetlenül érdes tapintású, húsa ehetetlen.



Figyelmeztetés!

A kalandmodul Kalandmestereknek készült: játékosok ne forgassák! Az illusztrációkat és térképeket is csak akkor tekinthetik meg, mikor KM-jük elérkezettnek tartja az időt.

A továbbiakban kizárólag a Kalandmesterekhez szólunk.

Hogyan használd a kalandmodult?



A kalandmodul eljátszható történetet dolgoz fel, a játék vezetéséhez legalkalmasabb módon, a Kalandmesterek szemszögéből. Megtalálhatod benne a szükséges térképeket, illusztrációkat, részletes leírásokat és tanácsokat. Mind neked és hozzád szólnak, a te feladatod, hogy lefordítsd őket játékosaid nyelvére.

Mielőtt a történet mesélésébe fognál, olvasd el figyelmesen a modult az első betűtől az utolsóig, tanulmányozd a térképeket, képzeld magad elé a helyszíneket! Igyekezz megérteni a háttérben meghúzódó indokokat, éld bele magad az NJK-k helyzetébe, még ha nem is szimpatikusak számodra egyszóval, szerezd meg a szükséges rálátást, különben könnyen bajba kerülhetsz a mesélés során. Ha nem érted, mi miért történt vagy történik úgy, ahogyan a modulban leírtuk, nem leszel képes zökkenőmentesen lebonyolítani a játékot.

A leíró részeket igyekeztük – legalábbis minimális – irodalmi szinten megfogalmazni; ha kívánod, szó szerint idézheted (felolvashatod) ezeket, vagy átfogalmazhatod a neked és játékosaidnak legjobban tetsző módon. Ám ügyelj rá, hogy a fontos részletek és az alkalmanként nélkülözhetetlen hangulati elemek ne sikkadjanak el!

Akadnak olyan leírások és tanácsok is, melyek kizárólag és szigorúan csak neked szólnak. Ezeket soha ne olvasd fel a játékosoknak, de még csak ne is beszélj róluk! Az ilyen szakaszokat a dőlt betűkről és a „KM:" kezdésről ismerheted fel.

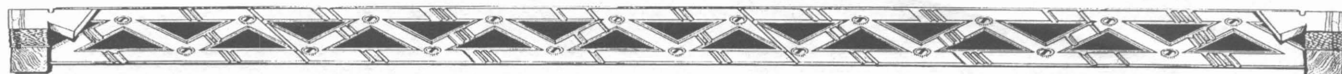
él: elpusztít és felfal bármit, aminek sikerül a közelébe férkőznie. Nem riad vissza a víztől, kitartóan és sebesen úszik, sőt még a barlang falait is megmássza, ha úgy hozza a szükség. Ultraérzékelésével szárazon és vízben is könnyen tájékozódik. A test fejszelvénye hatalmas rágószervben végződik, ez az acélkemény gyűrűsizmok mozgatta kehely „blendeként" nyílik és záródik hatalmas erővel – ha a Siramor egyszer ráharapott valamire, azt az izmok automatikusan elkezdik befelé mozgatni, és mivel a fogak is befelé hajolnak, a szabadulás minden teremtmény számára fájdalmas, komoly vérveszteséggel járó (a KM belátása szerint akár Akaraterő-próbához kötött) feladat.

BÜDÖSGYÍK

ELŐFORDULÁS: ritka
MEGJELENŐK SZÁMA: 1
TERMET: N
SEBESSÉG: 75 (SZ) 120 (V)
TÁMADÓ ÉRTÉK: 75
VÉDŐ ÉRTÉK: 115
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 30
CÉLZÓ ÉRTÉK: 40
SEBZÉS: 1k6/1k6/1k10 (ütés/ütés/harapás) vagy 1k6/2+méreg (köpés)
TÁMADÁS/KÖR: 3/1
ÉLETERŐ-PONTOK: 28
FÁJDALOMTŰRÉS-PONTOK: 62
ASZTRÁL ME: –
MENTÁL ME: –
MÉREGELLENÁLLÁS: 5
PSZI: –
INTELLIGENCIA: állati
JELLEM: –
TAPASZTALATI PONTOK: 30

A Büdösgyík – már ahogy a törpék nevezik, mert közelsége még az ő kevéssé kifinomult szaglásuknak is kellemetlen – veszélyes ragadozó, az óvatlan idegenek és állatok könnyen az áldozataivá válhatnak. Magassága elérheti az 1,6 métert, hossza a 8-14 métert. Fényviszonyokhoz gyorsan alkalmazkodó bőrének hála, könnyen beleolvad a barlangok sötétjébe, a földmélyi tavak derengő homályába. Kedvenc támadása: becserkészi és hihetetlen erővel, meglepetésszerűen leköpi ellenfelét (maximális „lőtávolsága" 30 méter.). Nyála korántsem ártalmatlan: találat esetén a bőrön keresztül gyorsan felszívódik . (Azonnali hatású mé-







titkos állomásra van szüksége, ahol napokra meghúzódhatnak, kipihenve a fáradalmakat, erőt gyűjtve a következő szakaszhoz. Egy-egy efféle állomás kiesése hetekkel, hónapokkal hátráltathatja a tovább haladást – nem csoda, ha Krán bőkezűen megfizeti mindazokat, akik a rejtekhelyek kiépítésében segítséget nyújtanak. A lehetőség csábító – még ha kockázatos is -, sokan gazdagodtak már meg néhány nap alatt ezen a módon.

A legtöbb Kránnal együttműködő városállamban a rejtekhely létéről még a helybeliek sem tudnak, holott nem ritkán maguk a város „nagyjai" építették ki, s húznak hasznot belőle. Ők olykor persze egymás előtt is titkolóznak; gyakran a második, a harmadik ember a bűnös, miközben az uralkodó mit sem tud a cseppnyi birodalmában folyó sötét ügyletről. Esetenként alvilági klánok nyújtanak baráti jobbot Kránnak, de sokszor maga a Birodalom végez el mindent, küldöttei, ügynökei útján. És persze olyan eset is akad, mikor a Városállam ura nem rejti véka alá Ranagol és ynevi helytartósága iránt érzett rokonszenvét, merészen dacolva Pyarron haragjával.

Egy azonban bizonyos, a Fű Ösvényén belül eső városállamok helyzete kettős. Könnyen meggazdagodhatnak „kedvező" fekvésükből, ugyanakkor hamar magukra haragíthatják Dél-Ynev legbefolyásosabb politikai és vallási nagyhatalmát, Pyarront. Márpedig Pyarron haragja számtalan kellemetlenséggel jár: más városállamok támadásaival, örökös zaklattatásával, belső lázadással, vallásháborúval, kereskedelmi tilalmakkal és blokáddal. Ugyanakkor az együttműködés sem kifizetődő, mert bár Pyarron csengő aranyakkal fizet a becsületes nyomravezetőnek, az – ha lelepleződik – Krán bérgyilkosainak céltáblájává válik.

Roxen



alószínűtlen, hogy bármelyik karakter hallott volna ennek előtte Roxenről, hacsak nem a közvetlen környékről származik, vagy nem járt itt már korábban is.

Roxen apró városállam a Fű Ösvényén, megközelítőleg félúton a Taba el Ibara és a Kráni Hegység között. Soha, semmivel nem hívta fel magára a világ figyelmét; nem büszkélkedhet jelentős történelmi eseménnyel, hírességgel vagy bárminemű látnivalóval. Akik jártak falai közt, úgy beszélik, Roxen kapuja kétszer szerez örömöt az áthaladónak: egyszer, mikor bebocsátja a megfáradt utazót, másodszor, mikor a távozó búcsút int neki. Rosszindulatú források szerint Roxenbe szándékosan nem érkezhet az ember, csak ha alaposan eltévedt. Mielőtt azonban bárki is elítélné a város vezetőit, vegye figyelembe, hogy Dreina politikus-papjai szerint egy városnak errefelé nem juthat osztályrészül nagyobb szerencse a jelentéktelenségnél. Ami tehát jellegtelenségnek látszik, valójában előrelátó, helyes politika eredménye.

Roxen trónján – a Városállamokban korántsem szokatlan módon – nem hercegek, még csak nem is egyetlen uralkodócsalád sarjai követik egymást, hanem választott Régensek. A rang a legnagyobb méltóság a városban, a nemesekből felálló Nemesi Tanács adományozza a saját soraiból kiválasztott jelöltnek. A régensi megbízás vissza nem vonható, a Tanács csak az illető halálát követően jelölhet új Régenst a város élére. Különös csökevénye ez az Ynev-szerte uralkodó feudális társadalmi rendszernek, az azonban bizonyos, hogy megkönnyíti az apró államok alkalmazkodását környezetük *folyton* változó politikai helyzetéhez – s ezáltal fennmaradásuk biztosítéka. A roxeni Régens teljhatalmú úr polgári származású és rabszolga alattvalói felett, ám a nemesek ügyeiben

Barlangi állatok

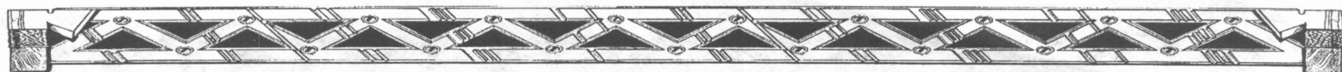
GIDER

ELŐFORDULÁS: gyakori
MEGJELENŐK SZÁMA: 3k10
TERMET: K
SEBESSÉG: 50 (L)
TÁMADÓ ÉRTÉK: 25
VÉDŐ ÉRTÉK: 55
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 10
CÉLZÓ ÉRTÉK: –
SEBZÉS: 1k6
TÁMADÁS/KÖR: 1
ÉLETERŐ-PONTOK: 4
FÁJDALOMTŰRÉS-PONTOK: 12
ASZTRÁL ME: –
MENTÁL ME: –
MÉREGELLENÁLLÁS: 3
PSZI: –
INTELLIGENCIA: állati
JELLEM: –
TAPASZTALATI PONTOK: 1

A Giderek minden nagyobb barlangban előfordulhatnak. Ragadozók, méretük általában 30-tól 60 cm-ig terjed. Leginkább a denevérre hasonlítanak, ám testüket mindenütt vastag szőr borítja, állkapcsukban pedig rengeteg apró, de tűhegyes fog sorakozik. Színük rendszerint szürkés vagy fehér. Táplálékuk nagyrészét a barlangokban található méretesebb rovarok és apróbb emlősök teszik ki. Támadásnál karmos mellső végtagjaikkal megragadják az áldozatot, s közben harapják, ahol érik. Ultraérzékeléssel tájékozódnak, melynek segítségével még vaksötétben is 100 méterről felfedezik a potenciális prédát vagy a veszedelmet.

Húsuk megfelelően előkészítve enyhén csípős, de ízletes, ezért a törpék is előszeretettel vadásszák és fogyasztják őket. Hasznos anyag –







A démon bebörtönzését követő időkben a dombban élő büszke törpe-nemzetség titkolni igyekezett a szégyent, elhallgatni más nemzetségek és népek elől. Kétségbeesett fájdalmukban a Törött Fejsze Népének nevezték magukat, s elzárkóztak a külvilág elől. Teltek az évszázadok, az évezredek, és mindez megtörhetetlen szokássá, ősi hagyománnyá kristályosodott. Körülöttük kihaltak a többi törpe törzsek, elköltöztek az elfek, de ők – tán épp sötét titkaik és elkeseredettségük által – átvészeltek minden változást.

Mikor az emberek megérkeztek s várost alapítottak a sziklatemplom körül – melyet kastélynak hittek – a törpék soha többé nem mutatkoztak a felszínen.

A közelmúlt eseményei

Néhány hónappal ezelőtt magányos utazó érkezett Roxenbe. A fogadóban szállt meg, napokig csak járta a várost, figyelt és faggatózott. Viselkedése nem keltett gyanút, hiszen számtalan óvatos utazó tesz hasonlóképp, mielőtt hosszabb pihenőre szánná el magát a környező városkák valamelyikében.

Az idegen szándékai azonban merőben különbözőek voltak.

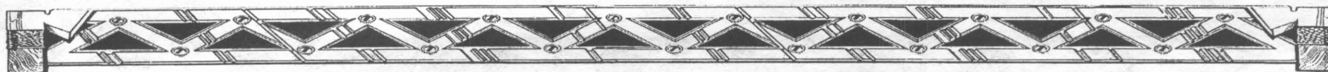
Néhány hónappal korábban Pyarron lecsapott Krán titkos karaván-állomására a szomszédos Gargol városban, s azóta egyetlen szekér, egyetlen málhás öszvér vagy teve sem haladhatott végig a Fű Ösvényén Krán felé. Rejtett pihenőhely híján a csempészkaraván nem verhetett tábort – márpedig sem ember, sem állat nem képes pihenő nélkül megtenni egyvégtében két útszakaszt. Krán – egyre türelmetlenebbül várva az elakadt szállítmányokat – magas jutalmat ígért bárkinek, aki hajlandó biztonságban elszállásolni a csempészeket és értékes árujukat. A Roxenbe érkezett magányos férfi a várost szemelte ki.

Régi írásokból tudta, hogy a „Kastély" alatt ősi járatok húzódnak, melyek némi átalakítás után alkalmassá válhatnak a rejtekhely céljára. Odalenn jutna hely a zsákoknak meg a karavánt kísérő hajcsároknak és fegyvereseknek, míg az állatokat valamelyik roxeni udvarház istállójában szállásolhatnák el. Ravasz tervéhez már csak egy házat kellett keresnie, mely elég közel fekszik a „Kastélyhoz", hogy pincéjéből elérhetők legyenek az ősi járatok – és egy nemesurat, aki származása révén sérthetetlen a helyi törvények szerint.

Az idős Wolgar báró éppen megfelelőnek mutatkozott. Mindenki fura, némelyek egyenesen háborodott embernek tartották, amiért visszahúzódó életet élt tágas házában. Szolgája alig akadt, mindössze egy istállófiú, egy szakács és egy cseléd; csak egykori bajtársával osztotta meg magányát: Angus-szal, akit tréfásan Várnagynak nevezett.

Mivel a báró mindig is érdeklődött a mágia iránt, az ismeretlen férfi – aki jártas volt a titkos tanokban és alkimistának adta ki magát – könnyen a bizalmába és a házába férkőzhetett. Hamarost meggyilkolta Wolgar bárót és Angust, s hogy a városban a látszatot fenntartsa, élőhalottá tette őket. Így bárki kopogtatott is be a házba, találkozhatott az idős báróval.

Az idegen hozzálátott a pihenőállomás kialakításához. Az éj leple alatt Kránból hozatott ork bányászokat csempészett a házba, s alagutat ásatott velük a „Kastély" irányába. Néhány nap múltán beleütköztek az ősi járatokba, s ekkor érte az „alkimistát" az első meglepetés. Úgy számított, évezredek óta lakatlan földalatti birodalomba érkeznek majd, de alig tettek néhány lépést, fejszét lóbáló, dühös törpék ütöttek rajtuk. Kezdetét vette a föld alatti, titkos háború.



méter 1 Mana-pontba kerül, azaz a 20 méteres sugár 20, az 50 méteres 50 Mana-pontba. Ekkor az adott területen belül a Térgát Varázsjel erőssége 1 E. Az erősség minden további Mp befektetésével eggyel növelhető. Azaz 20 méteres sugárban 20 Mana-pontért az erősség 1E, 39 Mana-pontért 20 E, 50 Mana-pontért 31 E; míg 5 méteres sugár esetén 39 Mana-pontért 35 E, 50-ért pedig 46 E.

Nem tudható, vajon a Titkos Pihenőben és a Törpejáratokban efféle Térgát Varázsjelek fejtik-e ki hatásukat, vagy valamely más, ősi mágia, de odalent semmilyen Térmágia nem működik.

Kémszem varázsjel

Erősség: 1
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc (2X)

Jelpár, amely egymással szimpátiaviszonyban álló varázsjelből és bélyegből áll. Az első bárhol, bármilyen tárgyon vagy személyen elhelyezhető, míg a második arra a személyre írandó, aki a varázsjellel látni fog.

A bélyeg viselője ugyanis, ha akarja, képes a varázsjellel úgy látni, mintha az a saját szeme lenne. Ilyenkor a saját szemével természetesen nem lát. Ha valaki úgy rajzolja fel a bélyeget, hogy az egyszerre több varázsjellel is kapcsolatban áll, tetszése szerint válogathat a jelek között, egyikről a másikra váltva egymás után több helyszínt is szemmel tarthat. Fontos még megjegyezni, hogy a Kémszem nem forgatható, egy adott irányba mered.

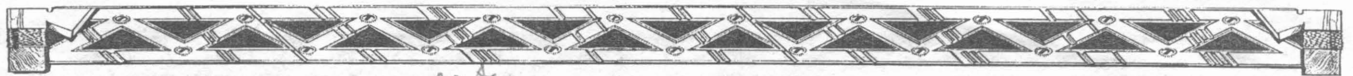
A rajzolat felírásának Mana-pont igénye a bélyeg és a varázsjel maximális távolságától függ. Ha ennél távolabb kerülnek egymástól, a szimpátiaviszony megszűnik, a Kémszem megvakul, és csak akkor használható újból, ha ismét a hatótávba kerül.

0-20 m	55 Mp
20-39 m	60 Mp
40-99 m	68 Mp
100-999 m	75 Mp
ennél távolabbról nem használható	

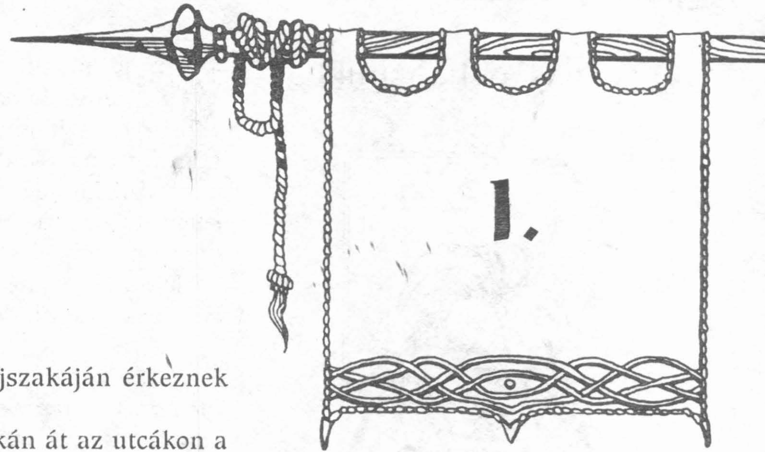
A fent feltüntetett Mana-pontok a teljes jelpárra vonatkoznak; hiszen a szimpátiaviszony miatt közös transzban kell megrajzolni őket. Több varázsjel egy bélyeghez való csatlakoztatása esetén a bélyeget is minden alkalommal újra kell rajzolni, bár vonalai tökéletesen fedhetik az előző bélyeget. Az újabb és újabb jelpárok természetesen már újabb és újabb transzban is megalkothatóak – így minden pár felrajzolása után nyílik mód Energiagyűjtésre.

A Kémszem addig működőképes, amíg mindkét rajzolata töretlen.

Az alkimista Wolgar báró házában és a pincében, valamint a Titkos Pihenőben több Kémszem varázsjelet is elhelyezett. Amennyiben hőseink bármelyik előtt elhaladnak, 5 % a véletlenszerű esély, hogy az alkimista éppen az adott varázsjellel nézelődik. Ha bármelyik varázsjelet megtörik, arról természetesen azonnal tudomást szerez – ámbár arra a jelre nyomban megvakul.



A karnevál



őseink a háromnapos Tavaszünnep első éjszakáján érkeznek Roxenbe.

A város lakói három napon és három éjszakán át az utcákon a ünneplik az enyhébb évszak beköszöntét. Az utcákat fellobogózzák, színpompás ruhákat öltenek, álarc mögé rejtőznek; elfeledik az ellenségeskedést és a gyűlöletet – ám csupán három éjszakára.

Hőseinket is örömmel fogadják; amint belépnek a várpskapun, körbefogja őket a tömeg és szelíd erőszakkal leszállni kényszeríti a nyeregből. Itallal kínálják és ellenállhatatlanul sodorják őket mind beljebb, a főtér irányába.

A forgatagban – álruhában – ott tevékenykedik a helyi alvilág színejava is. Feltűnés nélkül körbefogják a kalandozókat, s beterelik őket egy első pillantásra mellékutcának látszó udvarra. A cselt időnek előtte csak egy fejvadász vagy alapfokú Hadvezetés képzettséggel rendelkező karakter fedezheti fel. A kezdetekkor 30%-os eséllyel fog gyanút, ami a „mellékutca" megpillantásakor 50%-ra nő. Ha a partiban nem akad fejvadász, vagy a Hadvezetésben alapfokon jártas karakter, hőseinket teljességgel váratlanul éri a támadás.

Az elhagyatott udvarház

z álruhás rablók egy lakatlan palota udvarára terelik a kalandozókat. Az épület romos, évtizedek óta üresen áll. Középen tágas, apró kőkockákkal – immár foghíjasan – kirakott udvar, mely a odakintről első látásra valóban mellékutcának tűnik: így történhetett, hogy hőseink gyanútlanul besétáltak a szélesre tárt kapun. Amint az utolsó kalandozó is áthaladt, négy bújkáló bandita fürgén becsukja a kapuszárnyakat.

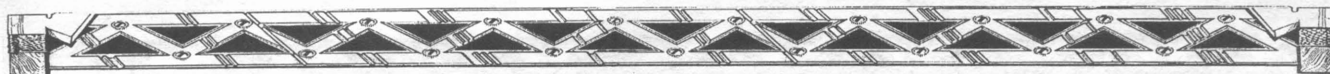
Az udvart három oldalról egy emelet magas épületek határolják. Az emeleten kőárkádokon nyugvó galéria fut körbe, mellvédje felett boltíves könyöklők nyílnak az udvarra. A mellvéd mögött rejtőzik a rablók 10 számszeríjásza, felajzott, lövésre kész könnyű nyílpuskákkal.

Odalent az udvaron hőseinket – a kaput záró négy fickón kívül – 12 álruhás haramia zárja körül. Ledobják fegyvereiket elrejtő köpenyüket, s kardot rántanak. A galéria mögül is felemelkednek az orvlövészek, nyílveszszők záporát zúdítva a kalandozokra, s a velük beterelt ártatlan kívülállókra.

Hőseinkkel együtt a rablók tőrbe csaltak néhány óvatlan városlakót (K10 fő) is, akik a támadáskor rémülten kiáltozva a kapu felé menekülnek. Az ott várakozó négy haramia kíméletlenül kardélre hányja őket.

Egyetlen férfi akad csupán, aki bátran hőseink pártjára áll. Szerencsétlenségére egyedüli fegyvere az aranyozott dísztőr, ám ha hőseink kisegítik egy karddal, forgatásában nagy jártasságról tesz tanúbizonyságot.





A felszínen úszót a hullámverés erőssége is érzékenyen érinti. A hullámverést a tükörsima felszíntől a viharos tengerig 10 fokozatra osztjuk, s ezen fokozatot a súlyhoz hasonlóan levonjuk (a táblázatra értelmezve) az Erőből és az Állóképességből.

fokozat	hullámverés erőssége
0	sima vagy fodros vízfelszín
1-2	folyók*, szélcsendes tavak felszíne
3-4	sebes sodrású folyó*, erős szél a tavon, a tengerfelszín általában
5-6	hegyi folyó*, vihar a tavon, tenger erős szélben
7	viharos tenger
8	tengerfelszín szokatlanul erős viharban
9	tájfun a tengeren, mágia korbácsolta tenger

* a sodrást is beszámítva

(A hullámverés erőssége egyébiránt megfeleltethető a vitorlázásban mért szélerősségnek.)

Harc a vízben

A víz jelentősen megnehezíti a mozgást, különösképp a gyors és pontos mozdulatokat igénylő harcot. Azonban a kalandozók Úszás Képzettsége nemcsak a vízben való haladást, hanem a harcot is jelenti. Ez azonban rengeteg külön gyakorlást igényel, ezért a folyók, tavak partján élő átlagemberek, bármilyen kiválóan is ússzanak, a Képzettség harcra vonatkozó részében nem járatosak.

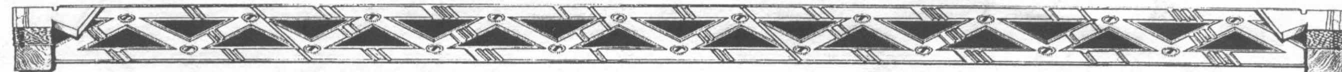
Úszásban képzetlen karakter mélyvízben képtelen harcolni, mert a megfulladástól való félelmében pánikba esik. Ha valamely módon levegőhöz jut, Akaraterő-próbára jogosult a pánik ellen, melyek sikere esetén megpróbálhat védkezni. Védő értéke –50-nel csökken, a kezdeményezést mindenképpen elveszíti és támadni egyáltalán nem képes.

Az Alapfokú úszó Támadó és Védő Értéke –20-al, Kezdeményező Értéke –15-tel csökken. A Mesterfokon képzett karakter TÉ-je, VÉ-je és KÉ-je pedig –10-zel.

A fenti hátrányokon túl bizonyos fegyvertipusokkal nehezebb a vízben harcolni; ezek használata további levonásokkal jár, az alábbiak szerint:

fegyvertipus	TÉ/CÉ,VÉ	sebzés
szúrófegyver	–5	0 Sp
vágófegyver	–10	–2 Sp
zúzófegyver	–20	–5 Sp
kétkezes fegyver	–30	–10 Sp

A tőr és a szálfegyverek a vízben sem veszítenek harcértékeikből. A hajítófegyverek és íjak értelemszerűen használhatatlanok. A nyílpuskák alkalmasak víz alatti lövésre is, de lőtávolságuk az tizedére csökken, sebzésük pedig negyedelődik.



A fogadóteremben megterített vacsoraasztal várja a jövevényeket. A Régens felemelkedik az asztalfőről, elébük siet. Elnézést kér emberei udvariatlanságáért, kéri hőseinket, cserébe fogadják el szállásul a vendéglakosztályt. A fogadóban – mondja – amúgy sem kapnának helyet a karnevál miatt. Szolgák szaladnak, átveszik a kalandozók csomagjait, s ha azok kívánják, a lakosztályba kísérik őket, ahol rendbe szedhetik magukat a vacsorához.



Vacsora a Régensnél



A Vacsora kellemesen, udvarias társalgással fűszerezve zajlik. A szolgák számtalan fogást szolgálnak fel, s tucatnyi féle toroksimogató bort helyeznek az asztalra. (Az ételek és italok NEM mérgezettek!) A beszélgetés során hőseink a következőekről kaphatnak információt, ha ezirányban kérdezősködnek:

- A karneválról: minden évben megrendezik, a tavasz beköszöntét, a tél végét ünneplik vele. A háromnapos karnevál alatt mindenki köteles elfeledni az év során őt ért sérelmeket, s barátként viselkedni még ellensé-geivel is. Az ünnepre sokan érkeznek a környező városállamokból, főként tehetősebb polgárok, mert a nemesség méltóságán alulinak tartja a részvételt – így érthető, hogy a fogadóban a karnevál hetében nem lehet szállást kapni.
- A fogadósról: a város hírforrása. Minden jelentős eseményről tud, néhány ezüstért számtalan új információt lehet megtudni tőle.
- A „Kastély"-ról: ősi építmény, mely időtlen idők óta itt áll. A Régens néhány éve felment válogatott katonái kíséretében, hogy utánajárjon a legendának, miszerint kísértetek tanyáznak ott, s boszorkányok gyűlnek össze teliholdkor. Több barlangot alaposan átkutattak, de semmi érdekeset sem találtak, kivéve a kristály– rajzolatokat. Ezek ismeretlen, áttetsző kristályból kirakott minták a falakon, s olykor a csarnokok padlóján is – ez utóbbiak leginkább kővé dermedt patakokra emlékeztetnek.
- A Fű Ösvényéről: Roxen a házigazda uralkodása alatt nem keveredett bele semmilyen, a Fű Ösvényével összefüggésbe hozható ügybe erre a Régens felettébb büszke. Errefelé egy városállam kénytelen még a gyanú árnyékát is elkerülni, mert Pyarron kemény kézzel büntet.



A vacsora végeztével a Régens elküldi a szolgákat, s mikor magára marad a kalandozókkal, belevág a lényegbe. Elmeséli, hogy jóideje várja már kalandozók érkezését, mert független, megbízható és megfizethető emberekre van szüksége. Úgy véli, valami sötét dolog folyik a városban, az egyik nemesúr házában. Mivel azonban nincs hatalma a város nemesei felett, mi több, a látszatát is kerülnie kell annak, hogy valamelyikük romlására törne, mindeddig tehetetlen volt. Most viszont a kalandozók cselekedhetnek helyette – a legnagyobb titokban persze.

Wolgar báró mindig is különös ember volt. Néhány szolga társaságában magányosan élt házában egykori fegyvertársával, Angussal. Keveset mozdultak ki, nem vettek részt a város nemességének társasági életében, soha senkit nem fogadtak a házukban. Mégis, az elmúlt hónapban ennél is furcsább dolgok történtek odabent. Úgy kezdődött, hogy elbocsátották az összes szolgát, s ők ketten immáron egy teljes hónapja nem hagyták el a házat. Azóta onnan nem jött ki, nem ment be senki; ki tudja, hogyan jutnak a bent lakók élelemhez? Mi több, az utcá-

Kezdeményező érték: 16
(Egykezes csatabárd 21
Támadóérték: 37
(Egykezes csatabárd 49
Védőérték: 83
(Kis pajzzsal és egykezes
csatabárddal: 118)
Célzóérték: 0

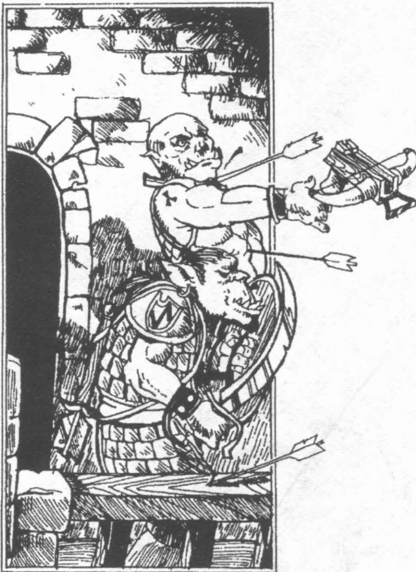
Életerő-pont: 13
Fájdalomtűrés-pont: 23

Képzettségek:

Pajzshasználat	*Af*
Hadvezetés	*Af*
Vakharc	*Af*

A katonák biztosítják a sötét papok tevékenységének zavartalanságát, ők fékezik meg a lázadó közrangú törpéket és pusztítják el a Vadjáratokból olykor előtörő szörnyeket. Fontos és sokrétű munkájukért cserébe jelentős kiváltságokat élveznek: tetszés szerint választhatnak asszonyt maguknak és zsákmányolhatnak mások vagyonából.

Az ősi korokból fennmaradt sisakokat és pikkelyvérteket viselik, mesterségük jelképeként mindig magukkal hordják kerek pajzsukat és egykezes csatabárdjukat. A sötét papokat – de sokkal inkább saját kiváltságos helyzetüket – készek megvédeni bárki ellenében, de bátorságuk nem párosul mártír természettel.



Ork bányászok és harcosok

Név: Ork bányász
Státusz: Mellékszereplők
Faj: Ork
Jellem: Káosz
Vallás: Ranagol

Erő: 16
Gyorsaság: 9
Ügyesség: 11
Állóképesség: 16
Egészség: 16
Szépség: 6
Intelligencia: 7
Akaraterő: 14
Asztrál: 9

Kezdeményező érték: 11
(Csákány 13)
Támadó érték: 30
(Csákány 42)
Védő érték: 75
(Csákány 78)
Célzó érték: 0
Csákány támadása: 1/2
Sebzése: 1k10+1

Életerő-pont: 13
Fájdalomtűrés-pont: 20

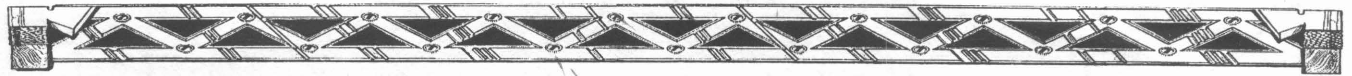
Ork harcos

Név: Ork harcos
Státusz: Mellékszereplők
Szint: 4
Kaszt: Harcos
Faj: Ork
Jellem: Káosz
Vallás: Ranagol

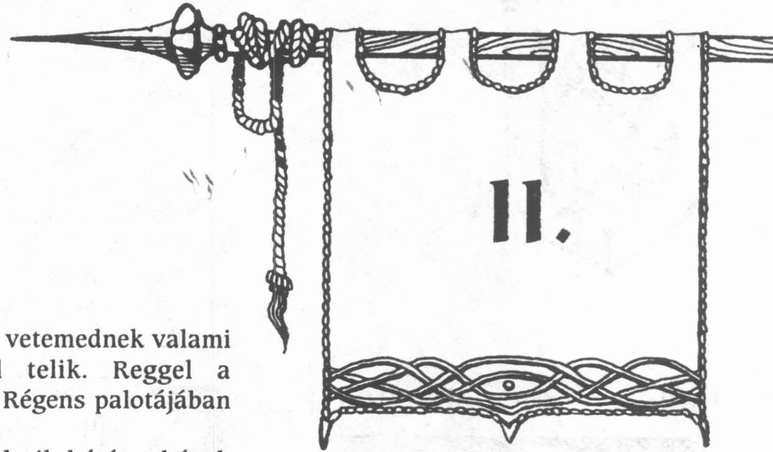
Erő: 20
Gyorsaság: 11
Ügyesség: 13
Állóképesség: 16
Egészség: 17
Szépség: 8
Intelligencia: 9
Akaraterő: 16
Asztrál: 11

Kezdeményező érték: 21
(Tüskés buzogány 28)
Támadó érték: 46
(Tüskés buzogány 58)
Védő érték: 91
(Tüskés buzogány 104)
Célzó érték: 0

Életerő-pont: 14
Fájdalomtűrés-pont: 42



A nyomozás



A városban az éjszaka – hacsak hőseink nem vetemednek valami meggondolatlanságra – eseménytelenül telik. Reggel a Tavaszünnep második napjára ébrednek. A Régens palotájában megőrzésre hátrahagyhatják lovaikat, csomagjaikat.

Az utcán kevesen támolyognak, néhány részeg alszik hátát a házak falának vetve. A tereket elborítja a szemét, az összetört korsók agyagcserepei. Niss – a Régens által rendelkezésükre bocsátott szolga – bárhová elkíséri a kalandozókat.

Niss (njk)

Húszesztendős forma, alacsony, vékony testalakatú fickó. Az utcán nevelkedett, ahonnan a Régens szolgájává emelkedni óriási teljesítmény – erre Niss szerfelett büszke. Bátor, vagány gyereknek tartja magát, valójában azonban meglehetősen gyáva. A város ivóiban híre van – széptevőnek, szoknyavadásznak ismerik.

Hőseink elküldhetik lótni-futni bárhová, bármiért. Néhány ezüsttel hűsége az egekig emelhető. Ügyesen kérdezve a következőket tudhatják meg tőle

- Roxenről: korántsem olyan békés város, ahogyan a Régens lefesti. A „Kastélyban" kísértetek laknak, mindenki tudja, de senki nem mer felmenni. Olykor, éjszaka emberek tűnnek el az utcákról, és soha többé nem kerülnek elő.
- A báró elbocsátott szolgáiról: az egyiket ismeri közülük, s szívesen el is vezeti hozzá hőseinket.
- A fogadósról: valóban a város hírforrása; ha valamit tudni szeretnének, őt kérdezzék először. Amiről ő nem tud, az talán nincs is!
- A Régensről: reggel váratlanul elutazott, csak válogatott katonái kísérték el. Azt rebesgetik, napok múlva tér csak haza.

Az aranykakas fogadó

Roxen *nem* büszkélkedhet nagy és előkelő fogadókkal – felesleges lenne ilyeneket emelni és fenntartani, hisz a Tavaszünnep kivételével jórészt üresen áll a meglévő is. Az év egyéb napjain az apró *Aranykakas* inkább csak ivóként szolgál.

Mint megszokott, a város főterén áll. Kétszintes, sárgára mázolt épület, az ablakait védő rácsokat, az ajtó melletti két fáklyatartó kart és a homlokzatra szegelt kovácsoltvas kakast leszámítva nem díszíti semmi. Egyik bejárata – kisebb ajtó – az ivóra nyílik, a tágasabb – boltíves kapubejáró – a belső udvarra vezet.

Az udvar elrendezése a más udvarházaknál megszokottra hasonlít. Itt található a kocsiszín, az istálló, a konyha hátsó bejárata, a pincelejáró, a gúlába rakott tűzifa. Az emeleten faácsolatú galéria fut körbe, onnan

1. Szintű pap

Név: Pap 1
Státusz: Mellékszereplők
Kaszt: Boszorkánymester
Szint:
Faj: Törpe
Jellem: Halál,Káosz
Vallás: Démon hit

Erő: 13
Gyorsaság: 13
Ügyesség: 14
Állóképesség: 13
Egészség: 13
Szépség: 12
Intelligencia: 14
Akaraterő: 15
Asztrál: 13
Műveltség: 3

Kezdeményező érték: 17
Támadóérték: 31
Védőérték: 81
Célzóérték: 9

Életerő-pont: 6
Fájdalomtűrés-pont: 14

Pszi: Mf
Szint: 1
Pszi-pont: 9

Képzettségek:
Fegyverhasználat:

Csatacsákány	Af
Buzogány	Af
Tőr	Af
Történelemismeret	*Af*
Vallásismeret	*Af*
Építészet	*Af*

Ezenfelül megkapja az 1. szintű boszorkánymester képzettségeit.

2. Szintű pap

Név: Pap 2
Státusz: Mellékszereplők
Kaszt: Boszorkánymester
Szint: 2
Faj: Törpe
Jellem: Halál,Káosz
Vallás: Démon hit

Erő: 11
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 13
Állóképesség: 15
Egészség: 15
Szépség: 10
Intelligencia: 13
Akaraterő: 13
Asztrál: 12
Műveltség: 3

Kezdeményező érték: 16
Támadóérték: 28
Védőérték: 85
Célzóérték: 13

Életerő-pont: 8
Fájdalomtűrés-pont: 19

Pszi Mf
Szint: 2
Pszi-pont: 12

Képzettségek:
Fegyverhasználat

Csatacsákány	*Af*
Buzogány	*Af*
Tőr	*Af*
Történelemismeret	*Af*
Vallásismeret	*Af*
Építészet	*Af*
Legendaismeret	*Af*

Ezenfelül megkapja az 2. szintű boszorkánymester képzettségeit.

3. Szintű pap

Név: Pap 3
Státusz: Mellékszereplők
Kaszt: Boszorkánymester
Szint: 3
Faj: Törpe
Jellem: Halál,Káosz
Vallás: Démon hit

Erő: 14
Gyorsaság: 13

Ha hőseink kérdezik, a szolga hűen leírja az alkimista külsejét:

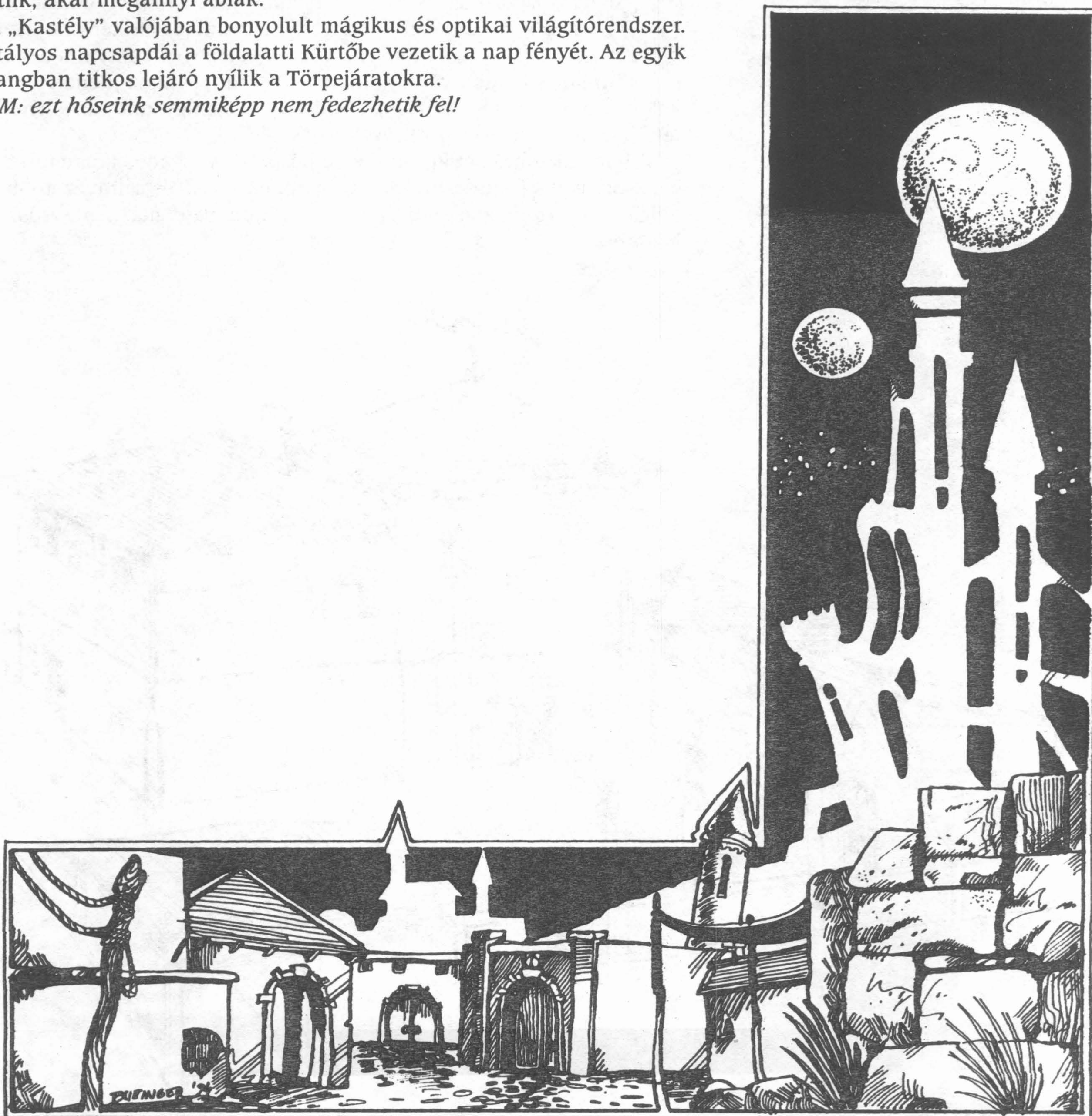
„Feltűnően magas, törékeny testalkatú, középkorú férfi. A bőre szürke pergamenként tapad a csontjaira. A szemei csillognak, mintha szűntelen láz gyötörné. Fekete ruhát, hatalmas fekete köpönyeget visel.”

A kastély”

A „Kastély” a város közepén emelkedő domb tetején épült. Ha épült egyáltalán, mert akik jártak a közelében, állítják, hogy természetes eredetű képződmény, még ha messziről emberkéz alkotta kastélynak látszik is. Tetején több tornyocska magaslik, ezeket kecses kőhidak kötik össze. Különböző magasságokban barlangok szája sötétlik, akár megannyi ablak.

A „Kastély” valójában bonyolult mágikus és optikai világítórendszer. Kristályos napcsapdái a földalatti Kürtőbe vezetik a nap fényét. Az egyik barlangban titkos lejáró nyílik a Törpejáratokra.

KM: ezt hőseink semmiképp nem fedezhetik fel!



óta félvértezetet hord a nap minden órájában, s magával cipeli súlyos kétkezes csatabárdját.

Beszélik, azelőtt kalandozással töltötte életét, így ismerkedett meg a szintén sokat utazó Wolgar báróval. Alig öt esztendeje telepedett le a városban, azóta gyakorta kérik fel a karneválokon erő-mutatványokra. Eleddig minden évben vállalta, ám idén durván elzavarta a város küldöttségét.

Az élőhalott Angus viselkedése és jellemzői megegyeznek a Wolgar bárónál leírtakkal.

Az élőhalott harcos testére írt jelek:
Halottmozgatás Bélyeg
Értelemmel-felruházás Bélyeg (gyengített Lélekcsapda)
Kémszem Varázsjel (jelpár)

Agar, az alkimista foglya

Név: Agar
Státusz: NJK vagy utólag beállt JK
Kaszt: Bárd
Szint: 3
Faj: Ember
Jellem: Élet,Káosz
Vallás: Pyarroni – Arborne

Erő: 9
Gyorsaság: 11
Ügyesség: 16
Állóképesség: 8
Egészség: 8
Szépség: 13
Intelligencia: 14
Akaraterő: 15

Asztrál: 12
Műveltség: 16

Kezdeményező érték: 23
Támadóérték: 36
Védőérték: 88
Célzóérték: 27

Életerő-pont: 5
Fájdalomtűrés-pont: 27

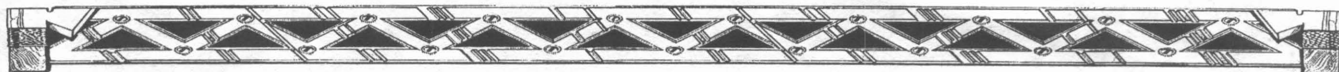
Pszi
Szint: 3
Pszi-pont: 12

Képzettségpontok: 33
Képzettségek:
Megkapja a 3. szintű bárdnak járó képzettségeket.
A 33 Kp-t a KM vagy a Játékos ossza el a saját belátása szerint.

Agar Északról származó bárd, ki új kalandokat és ismeretlen vidékeket keresve érkezett a Délvidékre. Roxenbe éppen úgy érkezett, ahogyan a rossznyelvek mondják: eltévedt. A fogadóban megismerkedett két alakkal, akik, bár nem nyerték el tetszését, gyógyírt ajánlottak rendszeressen visszatérő legsúlyosabb gondjára, a pénzhiányra.

Zsoldosnak állt Wolgar báró szolgálatába, ám hamar felismerte, hogy a szálakat nem az öreg báró tartja a kezében. Már az első reggel megtámadta két rosszarcú „ismerőse", s rövid kézitusa után börtönbe vetették.

Agar jelenleg súlyos beteg, féllábbal egyensúlyoz az élet és a halál határmezsgyéjén. Erős akarata és a bosszúvágy kötik már csak az árnyékvilághoz, ámbár nem adta fel a reményt, hogy a méreg ellenszere által meggyógyulhat. Ha hőseink elfogadják társaságát, szívesen velük tart a végsőkig, habár jelenlegi állapotában inkább kolonc, mint segítség. Percenként visszatérő köhögőrohamok gyötrik, szédeleg, hányingerrel küzd; harcolni képes, de a társaságában hangtalanul lopakodni lehetetlen. A törpék börtönéből semmiképp sem képes a víz alatt kiúszni a beteg tüdejével.





Ha zsoldosnak állnak...



Giller éjféltájt vezeti őket a házba, ahol Angus, az öreg fegyvertárs fogadja az érkezőket. Hasas erszényt dob Gillernek, aki ezután távozik.

Angus bevezeti hőseinket az udvarra, majd a főbejáraton át a házba. Odabent sötétség uralkodik, egyetlen lámpás vagy gyertya sem ég; egyedül az ő kezében világít fáklya. Szokatlanul hűvös van idebent, hetek óta nem gyújtottak be a kandallókba. Angus szótlanul átvezeti az újdonsült zsoldosokat az előszobán és a fogadószobán, az őrök szállására. Közli, pihenjenek le reggelig, amikor majd fogadja őket a báró. Távozik, de hamarosan visszatér egy kondér étellel, s ezúttal valóban magukra hagyja hőseinket.

KM: Az étel mérgezett, ahogyan az asztalon álló gyertya füstje is – a méreg leírása a függelékben, „Sorvasztó" címszó alatt található!

méreg: -4
K6 kp gyengeség
+2 halál

Természetesen az éjszaka folyamán az alkimista szemmel tartja a kalandozókat. Az egyik ágy alatt fekete kandúr pihen összegömbölyödve, ha hőseink ráakadnak, s szőrzetét alaposan átvizsgálják – amire kevés az esély – felfedezhetik a bőrébe tetovált varázsjeleket. Ezek segítségével az alkimista lát és hall a macska érzékszerveivel. Ha bármelyik karakter elhagyja a szobát, a kandúr rögvest a nyomába szegődik, hiszen minden mozdulatát az alkimista irányítja. Az éjszaka tehát egyfajta próbatétel, vajon megbízhatóak és engedelmesek-e az új zsoldosok. Ha a macska szeme láttára nekilátnak a pincében kutakodni, titkosajtókat keresni, netán ha érzékeny fülei hallatára kikotyogják valódi szándékukat, rögtön lelepleződnek az alkimista előtt.

Ha a karakterek az éjszakai vizsgálódás mellett döntenek, meg kell találniuk a módját, hogy lerázzák a nemkívánatos követőt. Tanácsos olyasmit kieszelniük, amivel nem keltenek gyanút.

Ha észrevétlen behatolással próbálkoznak...



A másik módszert követve hőseink az éj leple alatt titokban és erőszakkal behatolnak a házba. Ez esetben kevés az esély, hogy észreveszik őket, hacsak össze nem találkoznak az élőhalottakkal, netán az alkimista homonkuluszával, vagy el nem haladnak valamelyik Kémszem Varázsjel előtt (lásd még: Kémszem Varázsjelek). Ha ez megtörténik, lelelepleződnek, s akkor menthetetlenül harcra kerül a sor.

Ha lelepleződnek...



Ha a kalandozók lelepleződnek, az alkimista számára nyilvánvalóvá válik, hogy ellenségek; nincs tehát mód a magyarázkodásra, arra, hogy szövetségesnek álcázzák magukat. Lemondhatnak az észrevétlen lopakodásról, hiszen az élőhalottak és a homonkulusz (akin keresztül az alkimista varázsolni is képes) nyomban rájuk támadnak. A földalatti rejtekhelyen is felfegyverzett, lesben álló orkok várják majd őket. Ha így alakul, a kalandmodul javarészt csak a fegyverek erejével teljesíthető.

Ha kivárják a reggelt...



Ha a hőseink nyugton megvárják a reggelt, hajnalban ébreszti őket Angus.

Az ebédlőbe vezeti a csapatot, ahol találkozhatnak a báróval és az alkimista homonkuluszával. A homonkulusz alkimistaként mutatkozik be, s kéri, hogy így is szólítsák. Alacsony, köpcös, fiatal férfi – semmiképpen sem illik rá a szolga által adott személyleírás.



Életerő-pont: 12
Fájdalomtűrés-pont: 45

Pszi: Af
Szint: 4
Pszi-pont: 19

Képzettségek:
Fegyverhasználat:
Sequor *Mf*
Kétkezes harc *Mf*
Ezenkívül megkapja a 4. szintű fejvadász képzettségeit.

Életerő-pont: 12
Fájdalomtűrés-pont: 45

Pszi: Af
Szint: 4
Pszi-pont: 18

Képzettségek:
Fegyverhasználat:
Sequor *Mf*
Kétkezes harc *Mf*
Ezenfelül megkapja a 4. szintű fejvadász képzettségeit.

Rog és Garef külsején fellelhetőek a kráni származás bélyegei: magas, szikár testalkatúak, bőrük barna, hajuk hollófekte, szemük enyhén metszett. Arcuk tükrözi az átélt ezer veszedelmet, s lelkük alkalmazkodó készségét, mellyel a szülőföld áldatlan viszonyaihoz idomult. Született gyilkosok mindketten, a tanulóévek és a tapasztalat csak kibontakoztatta tehetségüket. Fekete ruhákat hordanak: bő szárú pantallót, könyökig érő ujjú zubbonyt, puha talpú csizmát. Két sequort forgatnak mindketten, s karjukra alkarvédőt csatolnak; rejtett tőreiket a Kobramarás néven ismert méreggel kezelik.

A kezdetektől fogva egy klánhoz tartoztak, már első bevetésükön is együtt tevékenykedtek; útjaik azóta sem váltak el, dacára az eltelt húsz esztendőnek. Réges-rég nem lelnek már örömöt a mesterségükben, számukra a gyilkolás unalmas rutinmunka – kiégett profik mindketten. Tökéletesen ismerik egymás szokásait, módszereit, gyengéjét és erősségét; ügyesen társalognak kézjelekkel és akadálytalanul kerülnek egymással telepatikus kapcsolatba.

Mint hűvös profik, sosem kérkednek a képességeikkel, inkább titkolózás jellemzi őket. Nem harcolnak virtusból, nem ismernek becsületkódexet; ha tehetik, lesből, hátulról, méreggel támadnak. Sosem jönnek ki a sodrukból.

Az alkimistához erős, baráti szálak fűzik őket – ez a régi, kráni évek emléke. Szívességből és persze jó pénzért kísérték el külhoni útjára; sosem árulnák el, ahogyan egymás ellen sem fordulnak, történjék bármi.

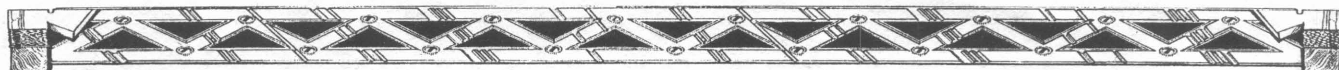
Wolgar báró

Név: Wolgar báró
Státusz: NJK
Kaszt: Lovag
Szint: 3
Faj: Ember (élőhalott)
Jellem: Halál,Káosz
Vallás: –

Erő: 18
Gyorsaság: 9
Ügyesség: 12

Állóképesség: 10
Egészség: 8
Szépség: 5
Intelligencia: 12
Akaraterő: 18
Asztrál: 16
Műveltség: 14

Kezdeményező érték: 11
(Lovagkard 13) 2k6+2
Támadóérték: 43
(Lovagkard 53) 80
Védőérték: 90
(Lovagkard 97) 120
Célzóérték: 0





A. kapu
A boltíves, masszív kapuépítményben erős, vasalt tölgyfa kapuszárnyak, belülről súlyos gerendával reteszelve. Egyéb zár nincs, akad ellenben egy kovácsoltvas lemezzel takart, nyitható kémlelőablak.

B. Kocsibehajtó
A talaj végig kövezett, a ház erre nyíló földszinti ablakai mind rácsosak, a másik oldalon, a szomszédos ház falán nincsenek ablakok. A kocsibejáró bevezet az L alakú udvarra, s fedett kocsiszínben ér véget.

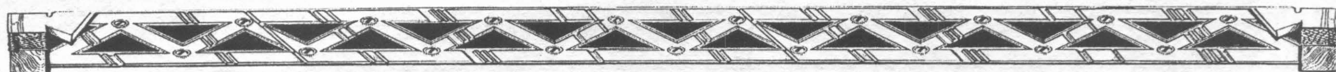
C. Kocsiszín
Az istálló mellé épített fedett fészer, gyakorlatilag a kocsibehajtó fedett folytatása. Egy hintó, egy homokfutó és két szekér áll bent. A mennyezetet a sarkokban és középen felállított gerendák tartják, a talaj kövezett. A deszkafalakon hámok és lószerszámok lógnak, a kifogott lovakat az erre szolgáló ajtón át egyenesen az istállóba lehet vezetni.

D. Istálló
Középen teljes hosszúságban kövezett út vezet a kétoldalt sorakozó, szalmával felszórt, egymástől gerendákkal elválasztott állások között. Tucatnyi ló áll idebent, többséguk kocsisló vagy lesoványodott gebe. Az istállón keresztül fedél alatt lehet eljutni a házba. Az istállóban ürítik a házban árnyékszékként használt vödröket is.

E. Udvar
Végig kövezett, akár a kocsibehajtó, ahogyan az idenyíló ablakok is éppúgy rácsosak. Számtalan ajtó vezet a házba, de a bejárati ajtó a legdíszesebb.

1. Előtér
Két szint magas helyiség, a mennyezeten látható a ház tetejét tartó gerendázat. A bejárai falon két csúcsíves ablak magasodik, nyugat felé apró ajtó nyílik a raktárfolyosóra (7) – mindig kulcsra zárják. Szemközt, mindkét fal mellett díszes lépcsősor kanyarodik az emeleti galériára; a lépcsők felett vállmasságban fáklyatartók sorakoznak a falon (a keleti fal legalsóját elfordítva a fürdőbe (10) vezető titkosajtó tárul fel, a kandalló és a sarok között). A fogadószobába (2) vezető kétszárnyú ajtót a családi címert ábrázoló faragás díszíti. A fehérre mázolt szabad falfelületeket fegyverek és pajzsok ékítik. A nyugai lépcsősor alatt, a déli falhoz tolva alacsony szekrény kuporog; ajtaját kinyitva kiderül, hátsó oldala hiányzik, s a falban titkosajtó bújik meg.

2. Fogadószoba
Közepén gazdagon faragott, hosszú asztal áll, körötte tíz magas támlájú karszék. A falakon vadászjeleneteket megörökítő szőttesek függnek, a világításról nappal a három délre nyíló ablak, sötétedés után pedig a sarkokban elhelyezett négy embermagasságú, kovácsoltvas gyertyatartó gondoskodik. Mindegyiken hat karvastagságú gyertya mered a mennyezetre. Az északi falon, az egyik szőttest félrehajtva a fürdőbe (10) lehet jutni. Az őrség szállására vezető ajtó pontosan a házigazda széke mögött nyílik.



zéktől; bár a pusztításban nem leli örömét, annál nagyobb gyönyört fakaszt benne a győzelem, s a tudat, hogy mások fölé emelkedhet. Mivel a Kráni Birodalom nagyjai – de aprajai sem – figyeltek fel rá soha, s a hozzá mérhető kisszerű alakok ezrei közt nem lelte boldogulását, a Birodalom határain kívül kereste a szerencséjét. A félreeső Roxanban meggazdagodni éppen megfelelt a képességeinek; ámbár nem is annyira a bírvágy, mint inkább a kiemelkedés vágyálma hajtotta. Hiszi, hogy roxeni terve valóraváltásával kivívja a Birodalom elismerését, ezért van, hogy a sikerért mindenre képes. Még kalndozókkal is hajlandó lepaktálni, ha a szükség megkívánja...

Különleges képesség:

Zaraquer kráni varázsló, ami annyit tesz, hogy képes mozaikmágiájába mozaikként beépíteni a boszorkánymesteri varázslatokat. Manapontjait és minden képességét a varázsló kasztnak megfelelően kapja, ám képes a Hatalom Italának fogyasztására is.

Figyelmeztetés: a Kráni Varázsló új kaszt, melynek tagjai kizárólag Nem Játékos Karakterek lehetnek!

Az alkimista testére írt jelek:

Érzékolvasás Varázsjel (jelpár a Homonkulusszal)
Érzékolvasás Varázsjel (jelpár a macskavál)
Akaratátvitel Mentálbélyeg (jelpár a Homonkulusszal)
Akaratátvitel Mentálbélyeg (jelpár a macskával)
Kémszem Bélyeg (jelpár a mindenütt elhelyezett Kémszem Varázsjelekkel)

Varázstárgyai:

- Hatalom Amulettje
- Rejtőzés köpenye
- Mászókesztyű

Homonkulusz (ál-alkímista)

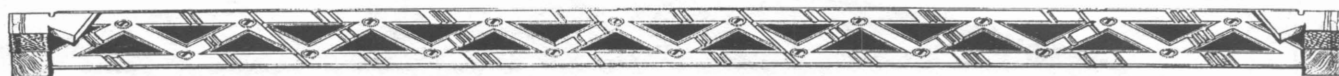
Erő: 16
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 15
Állóképesség: 17
Egészség: 11
Szépség: 8
Intelligencia: 13
Akaraterő: 10
Asztrál: 12
Műveltség: 9

Kezdeményező érték: 16
Támadóérték: 39
Védőérték: 88
Célzóérték: 5
HM: 10

Életerő pont: 8
Fájdalomtűrés-pont: –

Pszi: -
Szint: –
Pszi-pont: 0

Mágiával megalkotott kreatúra, az alkimista teremtménye. Zaraquer *mérhetetlen* gyávaságában készítette, hogy terve minél kevesebb kockázattal járjon az életére nézve. Mivel a testet egy hullától vette kölcsön, cseppnyi hasonlóság sincs közte és „helyettese" között.

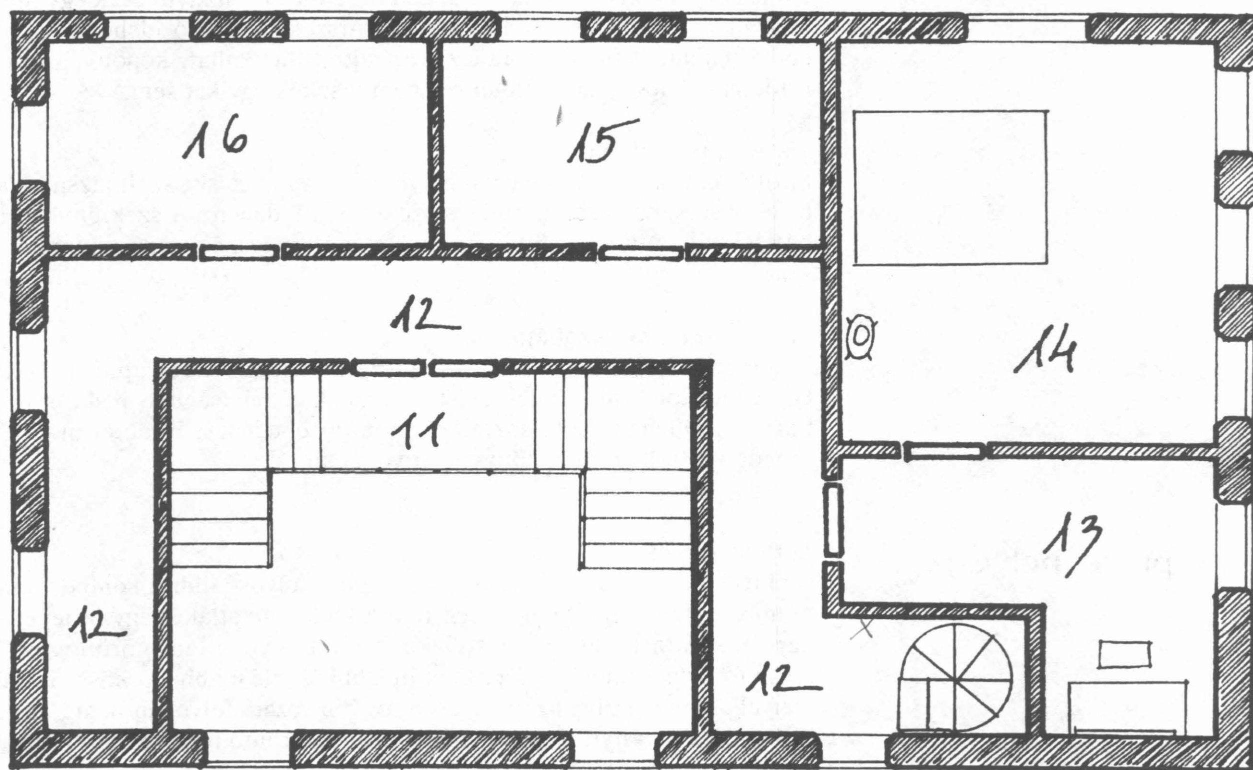




korsókban, agyagedényekben és fonott kosarakban élelmiszerek. A másodikban lisztet, rizst és egyebet tartalmazó zsákok és ládák halmozódnak. A harmadik a fáskamra, tele felaprított tűzifával.

10. Fürdő
A helyiséget uralja a középen terpeszkedő díszes márványmedence. Körötte keskeny gyalogperem fut körbe – a falakhoz és a mennyezethez hasonlóan ezt is szürke márványlapok borítják. A medencében jelenleg nincs víz, s a fenekén összegyűlt mocsok elárulja, jó ideje nem is volt. A déli falon függöny takarja a fogadószobába nyíló rejtekajtót, a keleti fal ajtaját halat formázó rézkilincs nyitja. A leggyakrabban használt bejárat azonban kétségtelenül a felfelé vezető csigalépcső.

Az emelet alaprajza



11. Díszlépcső
Az előtérből vezet fel az emeleti galériára. Fokai szokatlanul szélesek és alacsonyak – kényelmes, könnyed járást biztosítanak. A kétoldalról ívelő, szürkemárvány lépcsősorokat bíbor szőnyeg borítja, odafent korláttal övezett kis erkélybe torkollanak, ahonnan további három lépcsőfok után lehet a galériára jutni.

12. Galéria
Három oldalról övezi a két szint magas előteret, nem lóg fölé; tágas, boltíves ablakai a falakban nyílnak. Padlóját vastag szőnyegek borítják, ám egy termetes férfi súlya alatt a padlódeszkák így is nyikorognak. A

A Régens elit katonái

Név: Elit gárda
Státusz: Mellékszereplők
Kaszt: Harcos
Szint: 3
Faj: Ember
Jellem: Rend
Vallás: Pyarroni

Erő: 15
Gyorsaság: 13
Ügyesség: 13
Állóképesség: 15
Egészség: 15
Szépség: 12
Intelligencia: 14
Akaraterő: 14
Asztrál: 14
Műveltség: 8

Kezdeményező érték: 22
(Hosszúkard 33; alabárd 23)
Támadóérték: 41
(Hosszúkard 65; alabárd 55)
Védőérték: 91
(Hosszúkard 117 + 20 kispajzs; alabárd 106)
Célzóérték: 0

Életerő pont: 12 B : 16
Fájdalomtűrés-pont: 36

Képzettségek:

Pajzshasználat	*Mf*
Fegyverhasználat	
Hosszúkard	*Mf*
Alabárd	*Af*

A Régens legkiválóbb emberei kerülhetnek be a Roxani Elit Gárdába. Ők a Régens személyi testőrei, s egyben bizalmasai is; mindenhova elkísérik urukat, aki éppen ezért sok titkát megosztja velük. Kiképzésüket egy olykor erre vetődő bérelt harcosmester végzi.

Az Elit Gárda tagjai kiváló minőségű sodronyinget, s felette derékban bőrövvel összefogott, rövid, fehér köpenyt viselnek, sisakkal és közepes méretű pajzzsal kiegészítve. Fegyverük a hosszúkard és olykor az alabárd.



Marsias Deliad, a "zsoldos"

Név: Marsias Deliad
Státusz: NJK vagy utólag beállt JK
Kaszt: Harcos
Szint: 4
Faj: Ember
Jellem: Élet,Rend
Vallás: Pyarroni

Erő: 16
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 15
Állóképesség: 16
Egészség: 17
Szépség: 16
Intelligencia: 13
Akaraterő: 15
Asztrál: 17
Műveltség: 12

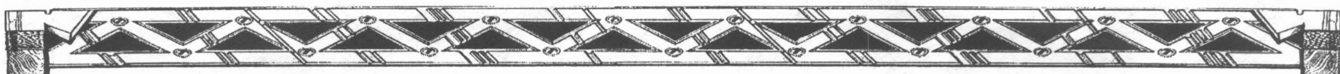
Kezdeményező érték: 30 (Tőr 40)
Támadóérték: 51 (Tőr 59)
Védőérték: 100 (Tőr 102)
Célzóérték: 0
Életerő-pont: 14
Fájdalomtűrés-pont: 48

Pszi: - B : 12
Szint: –
Pszi-pont: 0

Képzettségpontok: 72
Képzettségek:

Nehézvértviselet	*Af*
Vakharc	*Af*
Kétkezes harc	*Af*
Fegyverhasználat:	
hosszúkard	*Af*
rövidkard	*Af*
jatagán	*Af*
lándzsa	*Af*
dárda	*Af*
tőr	*Af*
Fegyverdobás:	
dárda	*Af*
Hadvezetés	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*

Ezenfelül megkapja a 4. szintű harcosnak járó képzettségeket.

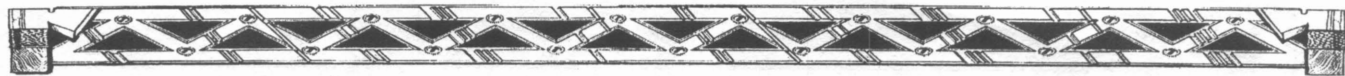




8. Borospince

Rövid folyosószakasz után szűk, boltíves bejárat mögött feltárul a Borospince. Hosszú, tágas helyiség; kétoldalt, a falak mentén hatalmas hordók sorakoznak, előttük, demizsonok, dézsák, egy állványon lopótökök. A bejárattól jobbra, a téglák réseibe vert kampókon három olajlámpás lóg. Mindben negyedórára elegendő olaj lötyög. A hortyogás a borospince legtávolabbi sarka felől hallatszik: az utolsó hordó mögött, földredobott szalmazsákon egy férfi alszik.

Függelék



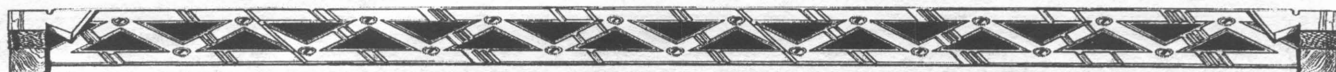


elhatalmasodik a szervezetében. Egyszer meglátogatta az alkimista is (a személyleírás alapján az „igazi"), s kárörvendőn elárulta, foglyának halála után testéből élőhalottat készít, mert Rogon és Garefen kívül csak az efféle „hűséges" zsoldosokban bízik. Határtalan gonoszságában még az üvegcsét is megmutatta, melyben a méreg ellenszerét tárolja – de foglyának persze nem adott belőle. Az üvegcsét Agar, ha látja, felismeri, s természetesen hőseinkkel kíván tartani, egyrészt az ellenméreg miatt, másrészt pedig bosszúvágyától hajtva.

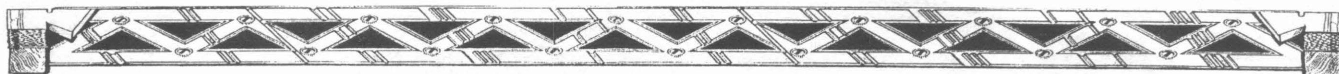
KM: A fogoly történetéből hőseink rájöhetnek, hogy őket is megmérgezték az éjszaka — amennyiben ettek a felszolgált ételből. Legfeljebb egy hetük lehet hátra; a testükbe juttatott kórságot egyedül az alkimista által készített mágikus itallal lehet gyógyítani.

10. Verem avagy mélypince

A lépcsősor (7) tágas helyiségbe torkollik – idelent jóval hűvösebb van, mint a felső pinceszinten. Sziklába vájták – akárcsak a börtönt – fala és mennyezete egyenetlen, padlója döngölt agyag. Jobb kéz felől, a sziklába vert kampókon két olajlámpás lóg (mint a Borospincében (8)). Mindenütt ládák, hordók, zsákok hevernek; bennük burgonya, kukorica, sózott hús. Titkosajtó: az egyik láda alatt, a padlón csapóajtóra bukkanhatnak a kalandozók. Egyszerű retesz zárja és lefelé nyílik, hogy a lemászó egyedül is visszahúzhassa maga fölé a ládát. A csapóajtó mögött sötét, mély akna tárul fel.



A kincstár főjáratai



- Ha lelepleződésüket megelőzően hőseink már átkutatták a titkos laboratóriumot, s az alkimista erről tudomást is szerzett, akkor bizony nincs helye a magyarázkodásnak. A kaland vagy a *Kutatás* ponttól folytatódik, vagy – a karakterek számára legalábbis – véget ér.



Csapda

Hőseinket lesben álló orkok várják, akik az 5-ös, 6-os és a 10-es szobából sereglenek elő, amint a kalandozók belépnek a Nagyterembe (4). Ha harcra kerül a sor és hőseink győznek, a kaland a *Kutatás* címszónál folytatódik; ha alulmaradnak, akkor meghalnak. Némi magyarázkodással azonban egyelőre elkerülhető a harc: elhitethe*tik* az alkimistával, hogy vele nincs bajuk, s a zsoldért továbbra is bármire hajlandók. (Ha lemészárolták a fentieket, mentegetőzhetnek azzal, hogy azok élőhalottak voltak... (stb.) Mivel az alkimista rászorul szolgálataikra, elfogadja a magyarázatot, még ha gyanakszik is. Titokban azonban megparancsolja Rognak és Garefnek, hogy tartsák szemmel a kalandozókat. *(KM: Ha bármi módon kiderül, hogy a Régens megbízottai, azonnal és orvul végeznek velük.)* Egyébiránt a kaland a *Zsarolás* pontban leírtak szerint folytatóik.

Zsarolás

Az alkimista közli hőseinkkel, hogy mérget juttatott a szervezetükbe, mely iszonyú kínhalállal végződő betegséget okoz. Közel-távol ő az egyetlen, aki megszabadíthatja őket a kórságtól, tehát lesznek szívesek hűségesek maradni, s nem ellene fordulni, különben néhány nap múlva elbúcsúzhatnak az élettől... Eztán Rog és Garef szobájába (15) tessékeli hőseinket; itt kell kivárniuk a reggelt. Ezalatt a két ravasz kráni titokban, felváltva virraszt, hőseinknek tehát nincs lehetősége alattomban kiosonni a szobából és körbenézni idelenn; hacsak nem sikerül csendben elintézni őket. Ha nem, azok fellármázzák az alkimistát és az orkokat, s a harc többé nem kerülhető el. Ez esetben a kaland a *Kutatás* pont szerint folytatódik. Amennyiben a karakterek nyugton kivárják a reggelt, a *Várakozás* pont szerint peregnek tovább az események.

Várakozás

Hőseink alig egy fertályórát (15 perc) várakoznak Rog és Gareff társaságában, míg az ork „derékhad" felsorakozik. Eztán minden további teketória nélkül megostromolják a törpék állásait. A kaland az V. epizódnál folytatódik tovább.

Kutatás

Amennyiben hőseink harcba keverednek az orkokkal és legyőzik azokat, lehetőségük nyílik átkutatni a Titkos Pihenőt. Ha azonban nem végeztek Roggal, Gareffel vagy az alkimistával, tanácsos óvatosan tevékenykedniük, mert ezek mindhárman veszedelmes alakok, s ha tehetik, az orvtámadást részesítik előnyben.

Idővel természetesen eljutnak a Hídfőhöz (13), s – akár tudják, hogy törpék laknak odaát, akár nem – előbb-utóbb át kell kelniük, mert másfelé nem mehetnek tovább.



Egyetlen, eddig nem említett járat van még, a T pontnál található. Ezen át néhány földbevájt lépcsőfok segítségével a kincseskamra tetejére lehet jutni. A törpék itt is csapdákat akartak állítani, de a terem tetejét nem tudták átfúrni.

A kalandozókat elsősorban nyilván a kincsek érdeklik. A kincstárba való bejutáshoz egyszerűen el kellene olvasni az ajtó feletti feliratot – ez a legősibb törpenyelven íródott. Kiderül belőle, hogy melyik napszakban melyik kart kell meghúzni, hogy a mágikus védőrendszer ne lépjen működésbe. A bejárat mellett van hat nyílás. A nyílások akkorák, hogy bárki 50 centiméternyit be tud nyúlni, és meg tudja húzni a mélyén lapuló fogantyút. Hogy mi történik, ha valaki találomra húzza meg karokat, azt az alábbi táblázat foglalja össze.

1: Az áldozat kezére maró folyadék csordul, mely 1k6 Fp-t sebez. Az érintett kar egy hétre használhatatlanná válik.
2: Az áldozatot megszúrja egy tű – szerencsére a méreg már rég leszáradt róla.
3: A nyílás előtt egy 3 E-s tűzkitörés robban.
4: Az ajtó feltárul.
5: Az áldozat testét metsző kín járja át, 2k10 Fp-t veszít.
6: E kar meghúzása egy távoli, tán már be is omlott teremben riasztaná a törpe mágusokat.

Ha a karakterek bejutnak a kincseskamrába, mely egy 7 méter átmérőjű, sötét terem, gyakorlatilag győztesnek érezhetik magukat. A teremben a fal mellett négy láda sorakozik, még egy a közepén, egy állványon pedig hatalmas rubin ragyog.

A fal melleti ládák felnyitásakor a kalandozók a következőt tapasztalhatják:

– az elsőből gáz áramlik ki; az egyméteres körzetében tartózkodók Egészségpróbát tesznek, melynek sikertelensége esetén görcsös köhögés közepette 1k6 Fp-t veszítenek
– a másodikban egy kígyó csontvázát találják
– a harmadikból láng csap ki, 1k6 Fp veszteséget okozva felnyitójának
– a negyedikből rugós mechanizmus segítségével egy penge vágódik ki, mely 1k10 Fp-t sebez.

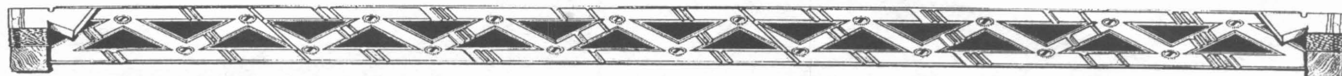
A középen álló ládában 1000 arany van.

A rubint megvizsgálva (csapdakeresés –20-szal) rá lehet jönni, hogy elmozdítása újabb gépezetet hoz mozgásba. Ha valaki leveszi a követ, a kincseskamra bezárul, és csak a játékosok ötletein múlik, hogy jutnak ki a mindenütt három méter vastag gránitfalú teremből. Az ajtót belülről nem lehet kinyitni.

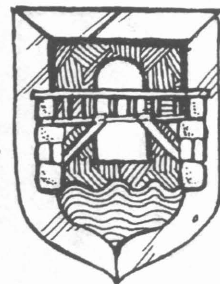
Ha a játékosok kijutnak, már csak a Vadjáratokból, de elsősorban a kincstárból való kivergődés van hátra. A két törpe azonban erre az esetre is rendelkezik tervvel.

Az U pontnál beomlasztják a főfolyosót, és az S pontnál, a szűkület után, fejszéjüket szorongatva várják a kifelé tartó karaktereket. Hiába a szép szó, hiába minden érvelés, harcolni fognak, s a küzdelmet a betolakodók pusztulásáig, vagy saját halálukig folytatják.

Legyőzésükkel a vargabetű, a „kaland a kalandban" véget ér.



A helyiség, ahová a létra vezet látnivalóan rohammunkával készült – akárcsak az akna. Alaprajza meg sem közelíti a négyszöget – vagy bármilyen szabályos mértani formát -, ahogyan falai sem követik a függőlegest. Inkább nevehető hát üregnek. Mennyezete alacsony, talaja egyenetlen, a lehordott és keményre döngölt agyag dacára is. Mindamellett emberfeletti munka lehetett kivájni a tömör sziklából. Északi falán keskeny járat ered, a nyugatin pedig fémajtó csillan. Erős, mélyen a kőbe ágyazott ajtó – akárha széfet rejtene – betörni, felfeszíteni lehetetlen. Trükkös zár reteszeli: ránézésre négytollú, különleges kulcs nyitja. (A kulcsot az alkimista a Titkos laboratóriumban (9) tartja; álkulccsal a zár csak -45 %-kal nyitható.)



2. Raktár

Hosszú, keskeny helyiség, inkább folyosónak látszik. Hosszanti falai mentén polcok sorakoznak öt sorban egymás felett. A polcok jelenleg üresek.

KM: Ide zárják majd be az Al Bahra-kharemmel teli zsákokat, ha karaván érkezik!

3. Bejárati folyosó

Észak felé enyhén lejtő, keskeny járat, melyben egy ember is alig fér el – teljes vértezetet viselők csak derékból oldalt fordulva (-20 TÉ és VÉ). A falak, a mennyezet és a padló durván megmunkáltak. Amennyiben hőseink titokban érkeznek, távoli fájdalomkiáltásokat hallanak a folyosó túlsó vége felől; a hangok nem emberi torokból származnak. Ha csapda várja őket idelent, a kiáltások természetesen elmaradnak.

4. Nagyterem

Teljes sötétségbe borul, de fáklyafényben látszik, hogy az eddigi szűk és alacsony járatokhoz képest megdöbbentően tágas csarnok. Mesterséges eredetéhez nem férhet kétség: alaprajza mértani pontosságú hatszög. Az eddigi földalatti helyiségekkel ellentétben végletekig menő gondossággal és részletességgel vájták ki a sziklából. Bárki is készítette, mestere volt a kő megmunkálásának. A hat sarokban hat karcsú, faragásokkal gazdagon ékített oszlop áll, ezek tartják a kupolát alkotó három csúcsívet. Az ívek közti háromszögek minden tenyényi területét csipkefinom faragások borítják. A hat fal közül minden másodikon kapu nyílik – a szemöldökfákat a sarkokban tornyosuló oszlopok kicsinyített másai tartják. A járatot, melyen hőseink érkeztek, szemmel láthatóan utólag és barbár módon vágták a falba. A csarnok egyetlen berendezése egy ide nem illő otromba faasztal és két hasonló pad.

A fájdalmas nyögések a délkeleti (jobbra eső) kapun túlról hallatszanak. Amennyiben az alkimista csapdát állított a kalandozóknak, itt, a Nagyteremben ütnek rajtuk az orkok.

5. Ispotály

KM: Ebbe a helyiségbe csak akkor jutnak el a kalandozók, ha eleddig észrevétlenek maradtak, vagy ha lemészárolták az orkokat!

Négyszög alakú szoba, alacsony, boltíves mennyezettel. Sehol nem látható egyetlen díszítőelem sem, ugyanakkor a falak, a padló, de még a mennyezet is lélegzetelállítóan simára csiszolt. Kétségtelen, hogy ember- vagy orkkéz ilyesmire nem képes.



szántszándékkal hagyta, hogy a behatolókat a barlang mélyére csalja. Visszafelé háttal jött, és mindig a saját nyomaiba lépett.

Amennyiben a kalandozók mégis bemennének a járat végére körülnézni, tapasztalhatják, hogy a folyosó egy természetes barlangjáratba torkollik a torlasz után. E járat egy méter magas. A torlasztól mintegy hat méterre vaskos rács zárja le a barlangot. Ha valaki átnéz rajta, illetve bevilágít, természetes barlangcsarnokot láthat, mely számtalan kisebb folyosóra ágazik el. A rácsot képtelenség felemelni. Mikor a karakterek kifelé indulnak, a plafonból (ahol a térképen a pontozott vonalat látod) masszív rács hullik le. Egy igen rafináltan megszerkeztett ősi mechanizmus a kifelé haladókat érzékeli, és ejti a rácsot. Felfedezéséhez Csapdafelfedezést kell dobni –60%-os módosítóval. Ha a rács lehullik, egyetlen személy képtelen felemelni. Megmozdítására az egyetlen lehetőség a K pontnál a falba faragott egyik rúna, amely betolható a falba. Felfedezésére a Csapdafelfedezést kell megdobni, módosítók nélkül. A rúnát a folyosóról persze nem lehet megnyomni. A felemeléséhez a vaspadlójú teremnél leírtak szerint kell eljárni, ám ebben az esetben 70 erőpont szükséges.

A vasrács lehullásakor a mechanizmus a hátsó rácsot, azt, amelyik a hátsó barlangot tette megközelíthetetlenné, hangos nyikorgással lassan felemeli. A kalandozók teljes joggal várhatják, hogy valami szörnyű teremtmény mászik elő a sötétből. Ez régen így is volt, de a két megszállott törpe elfelejtette etetni a teremtményt (igaz, nem is lett volna mivel), így az már régen éhen döglött. Csontjait a kalandozók meg is találhatják valahol a barlang mélyén.

A III. teremben még két titkosajtó található. Felfedezésükre akkor van esély, ha valaki simán megdobja az erre vonatkozó százalékát. Az egyik a terem déli falán van (F pont), a sarokhoz közel. Kinyitására is az alap százalékot kell megdobni. Bent hozzávetőleg kétméteres belmagasságú járat húzódik. E járat, amint az a térképen is látható, meredeken lejt. Mire a kaladozók a járat VEREM feliratú részére érnek, legalább száz métert tettek meg, és vagy húsz métert ereszkedtek.

Itt, mint azt a felirat mutatja, lefedett verem található. Felfedezésére a képzettség adta százalék módosító nélkül dobható. Egy jobb fülű karakter halk vízcsobogást is hallhat. Amennyiben valaki belesiklik a verembe, egy búvópatak medrében találja magát, mely vízben oldott mészkőtől síkos. Ahhoz, hogy meg tudjon kapaszkodni, Ügyességpróbát kell tennie –3-as módosítóval. Ha elvéti, húszméteres szánkázás után a vaksötétben egy dermesztően hideg vízű tóban találja magát. A tó csarnoka hatalmas: vízfelszíntől számított magassága öt méter, a szélességét és a hosszát csak találgatni lehet. Itt a kalandozó(k)ra egy Raghas csap le.

A folyosó, ahonnét a verem nyílik, nem ér véget. Ha a hőseink valahogy átjutnak a vermen, tovább mehetnek felfedezni a sötét folyosót. A járat a vermen túl emelkedni kezd. A talajt bokamagasságig borítja a finom por. A falakba ismeretlen kezek nem túl mély hornyokat véstek.

Harminc méter gyaloglás után a járatnak vége szakad. Különös tákolmány látható itt (L pont). Első látásra jókora fakeréknek tűnik, amelyről pengék meredeznek. Az alja nem ér le a földig. Nem látszik veszélyesnek – egészen addig, míg valaki észre nem veszi a kifeszített zsinórt, ami a porban van elrejtve, és egyenest a kerékhez vezet. *Felfedezésére –30-cal* kell dobni a képzettséget. Mivel a csapda igen érzékeny, elég hozzáérni, s a kerék máris lefelé indul a hornyokban. A kalandozók libasorban iszkolhatnak előle – a veremig háromszor kell megdobnia Gyorsaságpróbá-

6. Tiltott terem



KM: Ebbe a helyiségbe csak akkor jutnak el a kalandozók, ha eleddig észrevétlenek maradtak, vagy ha leméászárolták az orkokat!

A helyiség pontos mása az 5-ösnek. Ám itt ágyak helyett csak egyetlen hatalmas szekrény áll, az északnyugati falhoz tolva.

KM: Ha Gurugh a karakterek mellett van, elmondja, hogy ebbe a terembe külön parancs híján tilos belépni az orkonak. Az alkimista órákat szokott idebenn eltölteni, teljes sötétben és csendben. A szekrényben a személyes tárgyait őrizheti, mert időnként különös formájú edényekkel és tégelyekkel a kezében lép ki ebből a teremből. Mellesleg két bányász-ork a kezdetekkor sokat dolgozott idebent, bár ennek semmi látszatja nincsen. Hamarosan mindkettő megbetegedett és elhúnyt.

A szekrény hatalmas, öt ember is kényelmesen elférne benne. Kétszárnyú ajtaját egyszerű zár reteszeli. Belseje teljesen üres: se edények, se tégelyek; ellenben a hátsó lap kiemelhető, s mögötte keskeny folyosó torkolata sötétlik.

KM: A szekrény kulcsa az alkimista nyakában lóg, ám a zár álkulccsal +20 %-kal nyitható, vagy az ajtó felfeszíthető. A hátsó lap kiemelhetőségét sikeres titkosajtó keresés esetén vehetik észre a karakterek. Egyébként a kiemelhető lapon az alkimista újabb Kémszem Varázsjelet helyezett el.

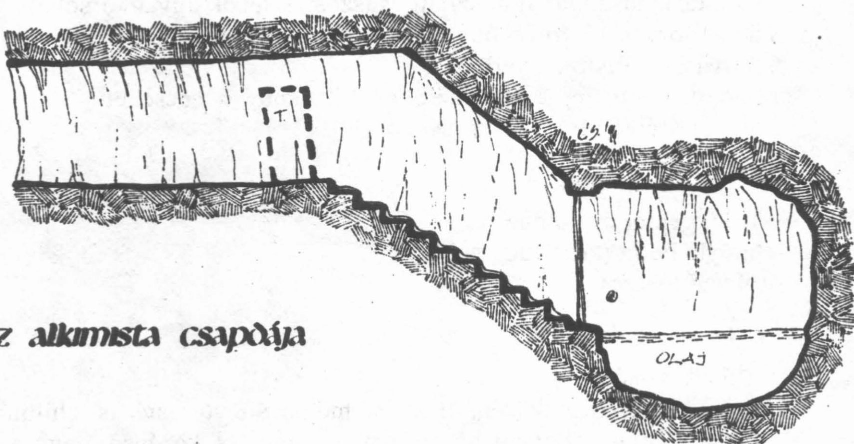
7. Titkos folyosó

A Bejárati folyosóhoz hasonlóan nyilvánvalóan utólag készítették. Kényelmetlenül keskeny és alacsony, falainak megmunkálása durva. Túlsó végén lefelé vezető lépcsőbe, s annak alján egy erősnek látszó ajtóba torkollik. Nem sokkal a lépcső előtt a baloldali falon is sötétlik egy zárt ajtó.

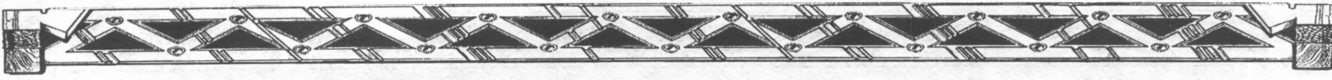
KM: Az ajtó kulcsa az alkimista nyakában lóg. A zár rendkívül finom szerkezetű — nemigen illik az ajtóhoz — álkulccsal csak -10 %-kal nyitható.

8. Csapdaszoba

A ravasz csapdát az alkimista készíttette titkos laboratóriuma védelmére. A meredek lépcsőt különlegesen csúszós krémmel kente be, melyre álcázásként port szórt – a trükk gyakorlatilag észrevehetetlen,



Az alkimista csapdája





fut az X-szel jelzett pont mögé, s kiütve egy támasztócölöpöt, beomlasztja a járatot maga mögött. A felhalmozott szén felforrósítja, később felizzítja a vaspadlót. Nastor az 5. pontról figyeli a folyosót. Ha valaki feltűnik, működésbe hoz egy mechanizmust, miáltal a B ponton a plafonból egy vasrács hullik le. A vasrács nyílásait a plafonon egyébként képtelenség felfedezni. Ha Nastor úgy látja, hogy elegendő ember van a vaspadlójú folyosóban, akkor egy újabb kar segítségével a C pontnál lévő hullórácsot is leejti.

A padló a tűz meggyújtása után 3 perccel már érezhetően meleg, az ötödik percben már a lábbeliken is átérződik heve, mezítláb szapora ugrálással viselhető csak el. Számukra az első körben 1 Fp, a másodikban 2 Fp a sebzés, s körönként tovább nő. Akiken van lábbeli, azok a negyedik körig nem sebződnek, azután – mivel a cipők, csizmák talpa is átég – körönként a fentieknek megfelelő számú Sp-t veszítenek el.

Füstszagot senki nem érez: az a Maffo által a 3. ponton ütött nyíláson át távozik. A főfolyosón sem gyűlik össze a füst, mert egy enyhe keresztthuzat kiviszi a kalandozók által kiszélesített nyíláson a Magvasthor-Rhonkos felé.

A rácsokat a kalandozók együttes erővel fel tudják emelni, ha a próbálkozók mindegyike megdobja az Erőpróbáját és a próbálkozók erőpontjainak összege nagyobb 55-nél.

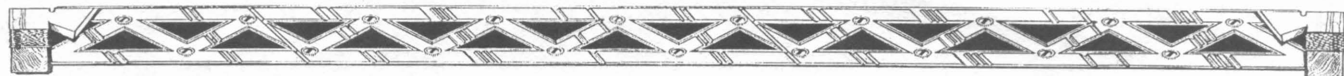
Sikertelenség esetén újra próbálhatják, de aki elvétette első Erőpróbáját, az most –2-es módosítóval dob újra. A karakterek addig próbálkozhatnak, amíg a szükséges 55 erőpont megvan. Minden sikertelen próba újabb –2-es módosítót jelent. Siker esetén a rácsot három kör alatt felemelik.

Ha kijutottak, továbbmehetnek a főfolyosón (ha még van kedvük és merszük). Az útjukban lévő omlást természetesen a térképen is jeleztük. Hőseink minden további nélkül átmászhatnak az omláson. Ezen szó szerinti mászást kell érteni, hiszen a plafon alatt alig van annyi hely, hogy egy felnőtt ember átpréselje magát: merev fémvértet viselő embernek például lehetetlen átmásznia.

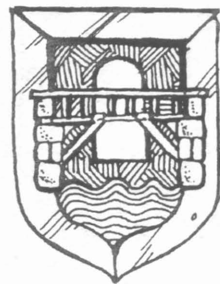
Ha leküzdötték az akadályt, sötét folyosóra jutnak. A folyosón, úgy méternyire az imént megmászott földkupactól, két újabb omlás komorlik. Ezek kétoldalról, ha nem is elzárják, de jelentősen szűkítik a járatot. A két földhalom között csak egyesével lehet áthaladni. A szűkület túloldaláról világosság dereng (A III. teremből jön a fény, tehát egész halovány derengésről van szó).

Ha valaki át akarna rohanni a két kupac között, azt csúf meglepetés érheti. A D. ponton fél, egy és másfél méteres magasságban vékony abbitszál van kifeszítve. Amikor valaki rohan, e vékony szálakat igen nehezen veheti észre. Ez csak úgy sikerülhet, ha megdobja az Intelligenciáját –1-gyel, az Ügyességét pedig –3-mal – ez esetben meg tud állni. Ha mindez nem sikerül, a huzalok sebeznek, méghozzá az adott karakter testsúlyának tizedét. A legfelső huzal átlagos termetű (tehát nem udvari ork és nem törpe) karakter esetében, elvétett Intelligencia- és Ügyességpróba esetén Ép-t sebez.

Ezen az akadályon túljutva újabb kellemetlen megleptések érhetik a játékosokat. Nastor és Maffo ugyanis az E pontnál a plafonon vágott nyíláson át egy-egy nyílvesszőt eresztenek könnyű nyílpuskájukból az első szerencsétlenbe, akit meglátnak. Ezek után Nastor a főfolyosó keleti falába vágott kémlelőnyílásokhoz szalad (az F ponthoz), és figyeli a kalandozókat. Mivel a falat itt is kusza faragások díszítik, a nyílás felfede-



Nagyterem felőli falból folyik, két különös lény pofáját ábrázoló faragásból, és a túloldalon két díszes csatornán át távozik.
Az első oszloppár után jobbra és balra kis kőhíd ível át az oldalsó falon nyíló ajtókhoz. A második és harmadik oszloppár között nincs átjáró, s a falakon is csak egy-egy párkányos ablak látszik. Az ablakokon át további helyiségekbe látni.
A Díszfolyosó mennyezete sem cáfol rá az eddig látottakra. Cizellált kőrozetták borítják, s a középső sáv felett a terem teljes hosszában faragott sárkány kígyózik. A helyiség világításáról az oszlopokra barbár módon felerősített fáklyák gondoskodnak.
KM: Ha az alkimista csapdával várja hőseinket, a fáklyák természetesen nem égnek (lásd A. pont), egyébként sosem oltják el őket. Amennyiben eddig észrevétlenek maradtak, a karakterek a Díszfolyosóra belépve valószínűleg lelepleződnek. A párkányos ablakok mögött egyik oldalt az alkimista, a másikon Rog és Garef szobája húzódik — mindkét szobába behallatszik a folyosóról a legapróbb nesz is. Az ablakok mögül az elvetemültek bizony kellemetlen meglepetésben részesíthetik a kalandozókat. Ráadásul elegendő kiáltaniuk, és a 12-es szobából kirontanak az orkok is.
Ha hőseink észrevétlenül jutottek el idáig, Rog és Garef szobájának ablaka mögött fényt látnak. Az Orkok szállásának (12) ajtajában mindig áll egy ork őrszem — remekül lát a sötétben.

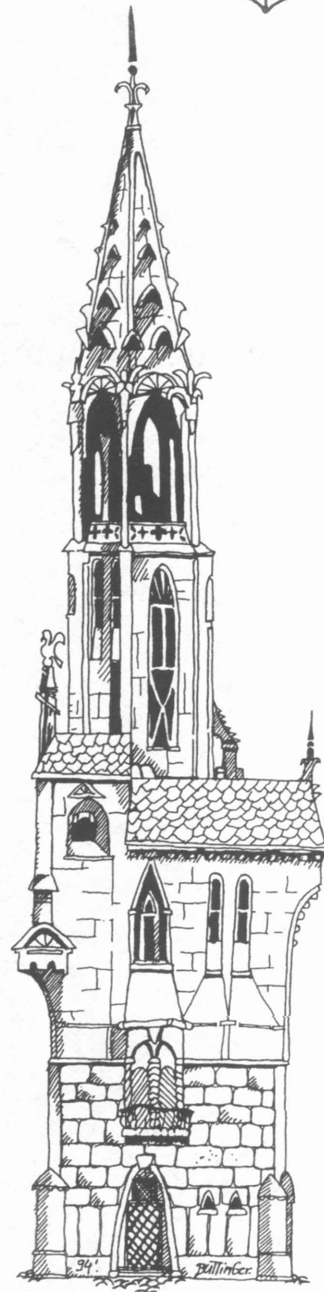


11. Árnyékszék

A falakat és a mennyezetet – mint valami szürke kárpit – lehelletfinom faragások borítják. A hatást erősítik a falak találkozásánál látható kő díszlécek is. A déli falba kőbe ágyazott derékaljat mélyítettek, de a párna, pokróc hiányzik róla. Az ajtóval szemközt két ablak is nyílik, de mindkettőt szőnyeggel takarták el. A szőnyeget félrehúzva a Katlanra (lásd V. epizód) látnak hőseink. Az ablakok előtt egy-egy mozdíthatatlan, a padlóval egybefaragott kő karszék emelkedik.
A helyiség jelenlegi rendeltetéséről nem hagy kétséget a bűz. Két fedővel letakart vödör is áll itt – ez az Árnyékszék. A vödröket minden bizonnyal az ablakokon át szokás kiüríteni.
KM: 10% eséllyel éppen a dolgát végzi itt egy ork, mikor a karakterek belépnek.

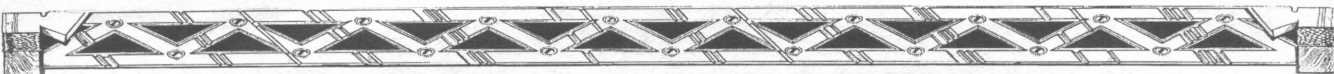
12. Orkok szállása

A szoba tökéletes mása a szemköztinek (11-es), ám itt nincsenek ablakok. A helyükön falba mélyített domborművek díszlenek: mindkettő a Katlant ábrázolja, ahogyan a másik szoba ablakain kipillantva látszik. Ez a helyiség sem mentes a bűztől, ám az orkok átható testszaga üli meg. A földön tucatnyi mocskos matrac hever; a padlón szerte-szét dobált ruhadarabok, fegyverek, rongyok, bakancsok és kulacsok, valamint szemét éktelenkedik.
KM: A szobában tartózkodik az összes ork (8 bányász, 2 harcos), hacsak a játék eddigi menete mást nem követel. A szoba ajtajában mindig őrködik közülük egy.



13. Hídfő

Elnyújtott arányú, már-már folyosóra emlékeztető helyiség. A Díszfolyosóról két lépés hosszú hidacska vezet át ide, a Kürtő felé csordogáló víz felett. A Díszfolyosó felőli fal mentén végighúzódó sekély medence vizét a falon átvezető két csatornából kapja. A medence felett további két hi-





pe látogatói e földmélyi tartománynak.Néhány órás bolyongás a fülledt, nyirkos sötétben kellőképpen előkészíti a karakterek idegeit a kaland megpróbáltatásaira. Talán már a visszafordulást fontolgatják, amikor eljutnak a Magvastor-Rhonkos hídjáig. Itt, a megviselt híd lábánál megtalálják a Benkerfioron csontjait. A kötélhíd alatt sebes sodrású, jéghideg, kristálytiszta vizű folyó tajtékzik. Medrében számtalan apró kristályt görget, amelyek csábítóan szikráznak a fáklyák fényében. Lemenni értük persze csaknem lehetelen, mert a víz jó tíz méter mélységben rohan, hullámai pedig az egyenetlen meder miatt szeszélyesen fel-felcsapnak.

A híd túlfelén sötétlik az omlás. A tetejénél, ott, ahol a földhalomnak a plafonnal kéne találkoznia, fény szűrődik ki.

Ha kaladozóink úgy döntenek, hogy megvizsgálják, át kell kelniük a hídon, amelynek kötélzetét láthatóan megviselték a századok. Mindazonáltal nem nehéz átkelni rajta, bár a tákolmány inog, recseg és ropog. Ha a kaladozók nem terhelik meg kétszáz kilónál többel, akkor le sem szakad. (Ha mégis, tégy belátásod szerint!) Ha átérnek, rövid szemlélődés után megállapíthatják, hogy bár az omlás elzárja a kijáratot, némi munkával ki lehet tágítani annyira, hogy egyesével átférkőzzenek rajta.

Ha megbontják az omlást, K6 órán belül bemászhatnak a kincstár folyosójára.

Hastor és Maffo – a bontás zajait hallva – biztos abban, hogy a rég várt támadás következik és tervük szerint azonnal titkos járatokba vonulnak.

KM! A kalandhoz két térképet mellékeltünk. Az első a kalandozók által bejárható területet mutatja (persze a játékosoknak egyiket se mutasd meg), a második azokat a járatokat, amelyeket az eszelős törpék ástak a kétszáz év során.

Hőseink tehát egy folyosón állnak (a BE nyílnál); a falon egy örökfényű lámpás világít. A talajon – ahogy a kincstár összes termében – egy szem por sincs a padlón. A falakat gazdagon díszítik faragások. A folyosó úgy négy méter széles, két méter magas, és hét-nyolc méternyire balra kanyarodik. A kanyar után ismét jó nyolcméteres egyenes következik. Ennek az egyenesnek a közepénél, a keleti falon van egy titkosajtó (A) – olyan tökéletes munka, hogy felfedezésére a titkosajtó keresési százalékot mínusz 50-es módosítóval kell megdobni. Az ajtó csak belülről nyitható.

A nyugati falon tátong az omlást előidéző, féregszörny ütötte nyílás. Ez „zsákutca", mely tíz méter után újabb omlásban végződik.

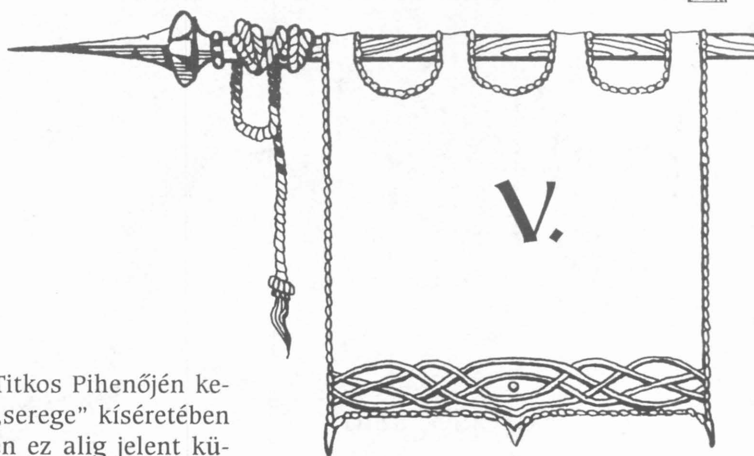
A főfolyosón tovább haladva a játékosok egy elágazáshoz érnek. Balra és jobbra egy-egy sötét terem található. Nastor és Maffo a főfolyosó keleti falába vert kémlelőnyílásokon át (a kusza faragások tökéletesen elrejtik e lyukakat) figyelik a behatolók minden mozdulatát. A kémlelőnyílások egy méter magasan, kétméterenként vannak a falba fúrva, felfedezésükhöz szintén titkosajtó keresést kell dobni mínusz 65-ös módosítóval.

A termek bejáratán túl újabb omlás található, de nagy üggyel-bajjal át lehet mászni rajta.

Ha a kalandozók belépnek valamelyik *terembe*, a törpék is azonnal akcióba kezdenek.

Amennyiben a kalandozók a keleti termet választják, Nastor azonnal az egyes ponthoz fut.

A törpék járatai



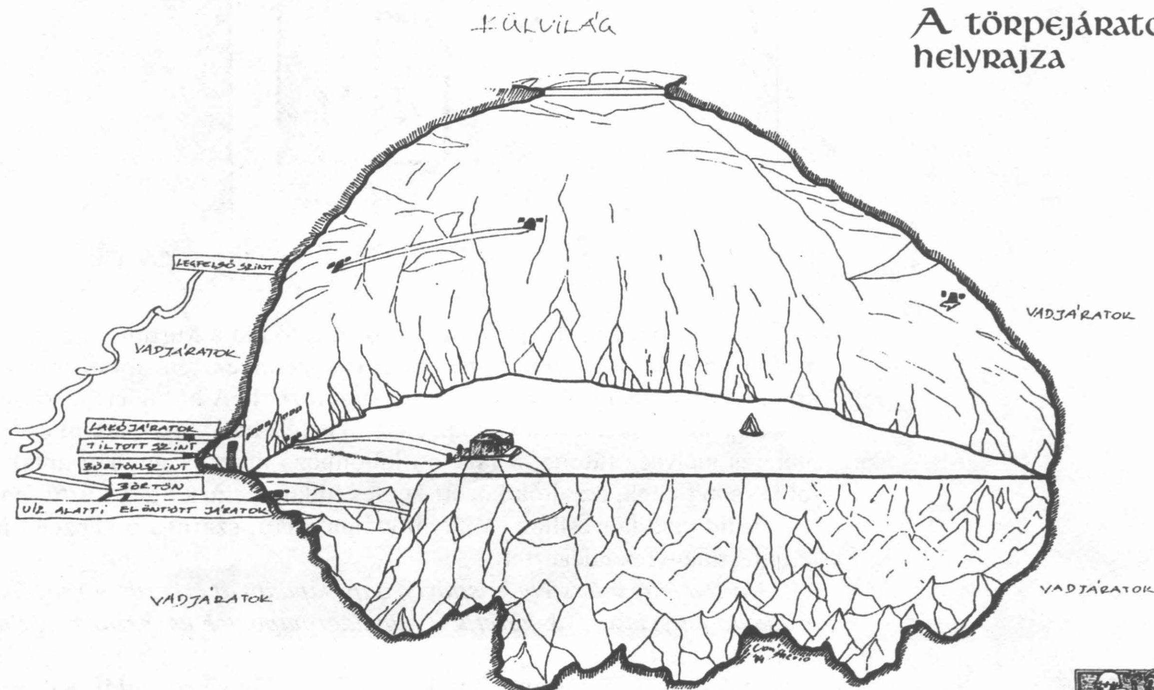
 Törpejáratokba hőseink csak az alkimista Titkos Pihenőjén keresztül juthatnak el. Vagy az alkimista és „serege" kíséretében érkeznek, vagy magukban – a későbbiekben ez alig jelent különbséget.

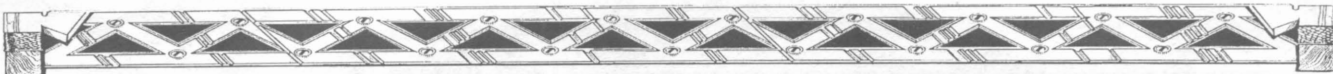
KM: A továbbiakban is szerepel majd útmutatás az alkimista és zsoldosai cselekedeteit illetően. Ha említettek nincsenek jelen, ezen részeket hagyd figyelmen kívül!

A törpék csapdája

A törpék – mint a Régens csele címszó alatt fény derül rá – pontosan tudják, hogy az alkimista ezen a reggelen rohamra indul ellenük. Jó ideje elkészítették már a csapdát, mellyel élve elfoghatják a támadó sereget. Becsalják csapdájukba a támadókat, akik rövidesen a vízzel elárasztott börtönben találják magukat. Istenigazából csak az embereket törekszenek élve elfogni, az orkokat szíves-örömest lemészárolnák. Az előbbiekről már bebizonyosodott, hogy alkalmasak a Sötét Szertartásokhoz, azaz jó időre biztosíthatják a friss vért – míg az utóbbiakról ez nem mondható el. (Lásd még a modul elején, a régmúlt eseményei címszó alatt!)

A törpejáratok helyrajza







Fakószürke teste a szelvények vonaglása közepette nyomult a csarnokba. Áttörése több kisebb omlást indított el, ezek újabb rögzuhatagokat zúdítottak a járatokra, elzárva a behatoló útját is a kincstár felé. Nastort és Maffót maga alá temette a földindulás.

Benkerfioron, a pokolféreg érezte a törpék közelségét. Hallotta motozásukat a távoli járatokban, hallotta a társait kereső Bakastur kétségbeesett kiáltásait is, ám mivel a távolabbról érkező neszek dúsabb lakomát ígértek, visszafordult a kincstár küszöbén.

Véletlen volt csak, hogy egy törpe Magvastor-Rhonkos felett átívelő kötélhíd közelébe vetődött, és észrevette Benkerfioront, amint az idomtalan testét megpróbálta átvonszolni a túloldalra. Az alkotmány recsegett és ropogott a szörny súlya alatt. A törpe bámult pár pillanatig, azután felrezzent és segítségért loholt. A futólépésben helyszínre érkező vadászosztag akkor csapott össze a féreggel, amikor az éppen lekászálódott a hídról. Szörnyű csatában, számos jó harcos élete árán legyőzték, megvédelmezték tőle otthonukat, irtóhadjáratot indítottak ivadékai ellen is – a földmélyi regék elmondják a többit, nem szólnak viszont a prózai dolgokról; arról, hogyan szitkozódtak a törpék, miközben kincstáruk beomlott bejáratára meredtek. Néhányan közülük átóvakodtak a megviselt hídon, megpróbáltak ásni, de csak újabb földomlást idéztek elő, ami majdnem egyikőjük halálát okozta. Egy ideig még álldogáltak, csendben tanácskoztak, aztán Hantchor, aki mindőjük közt a legtapasztaltabb és legtekintélyesebb volt, kimondta, ami a többiek fejében is megfordult már:

– Testvéreink nem élhetnek, hisz a Benkerfioron arról jött. Oda a vas és oda a kincs; örvendezzünk, hogy az Átok csak ennyi friss vért kívánt!

Fejüket lehajtva, tépetten és elcsigázottan indultak vissza a főjáratokba.

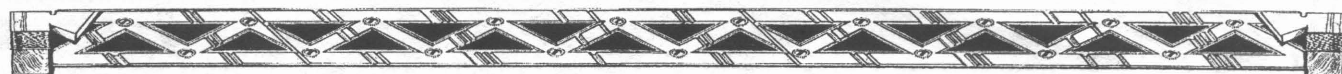
Hamarosan összeült a Tanács. Tagjai zömmel Hantchor nézetét osztották: ami történt, az Átok műve, a kincstár maradjon eltemetve, annál jobban elrejteni úgysem lehet az evilági és túlvilági hatalmak elől. Az akkori Főpap, aki bomlott elméjű volt, rikoltozva emlegette a démont, s kiengesztelésére újabb áldozatokat ígért a Gyűlölet Falánál. A törpék rémülten zajongani kezdtek – ám a Főpap egyre csak ecsetelte a szörnyűségeket, melyek a Törött Fejsze Népére várnak, ha nem teljesíti kötelezettségét.

Aznap éjjel három szerencsétlen ember tűnt el mindörökre az égi istenek világából, s hajnalra friss vér vöröslött a lenti köveken. A törpékre, akik a szörny támadásakor a kincstárat vigyázták, gondolatot sem vesztegetett többé senki.

Pedig...

Talán mondanunk sem kell, az őrség két tagja, Nastor és Maffo, nem pusztult el a sziklaomlás során. A kőzuhatag elsodorta, meg is sebezte őket, szívósságuknak és lángoló haragjuknak köszönhetően azonban kiverekedték magukat az omladék szorításából, s fejszéjüket két kézre kapva máris az ellenség után néztek.

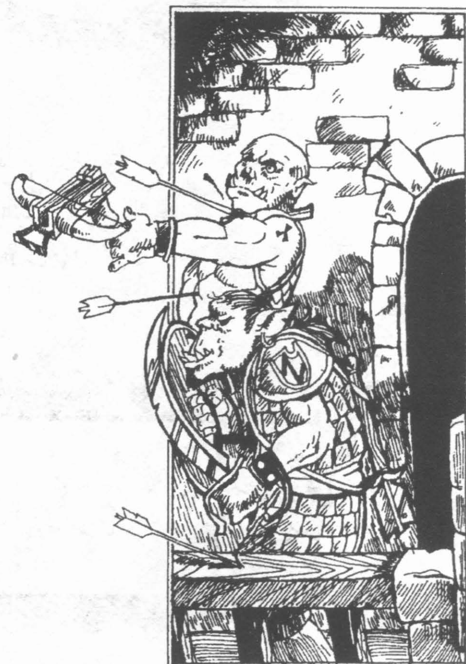
Betolakodót nem találtak, a kijárathoz közeli rögök alatt viszont ráleltek Bakasturra, akit a második omlás ölt meg. Tanakodtak, mitévők legyenek, azután – mert a törpék *sosem temetik földbe halottaikat* -, a nehezebb megoldást választották: egyhelyütt átütötték a csarnok falát, parancsnokuk tetemét egy vízzel félig teli kürtőbe bocsátották alá. Berakták a rést, földet hordtak eléje, csak azután jutott eszükbe, hogy el-



hosszú. Túlsó oldalán a törpék állásai húzódnak, a két sötét ablakból rosszul célzott nyílveszők érkeznek szórványosan. Különös módon csak az orkokat találják el. Egyébiránt mozgás vagy fény nem látszik odaát.
KM: A törpék csak szórványos nyílzáporral fogadják a hídra lépőket. Körönként 4 vesszőt lőnek ki; kizárólag az orkokra céloznak, ha nincs jelen egyetlen ork sem, akkor mellé.
Ha az alkimista irányít, ő nyomban rohamot vezényel, így a támadók további 2 kör alatt átérhetnek a hídon. Ha hőseink visszavonulnak, idővel fel kell ismerniük, hogy más módon nem juthanak át.



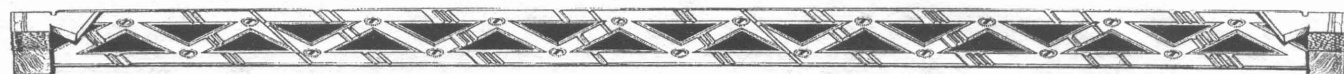
2. Hídfő
Tágas, sötétbe boruló terem, falait négyszög rajzolatú faragások díszítik. A bejárati ajtó mindkét oldalán párkányos ablak nyílik a Kürtőre. A beszűrődő tompa fényben kirajzolódik a terem távolabbi felét uraló díszes lépcsősor, melynek minden foka gazdagon faragott. Az emelt részt oszlopokon nyugvó boltívek választják el a magas, csarnokszerű előtértől. Az egyetlen kijárat szemközt, a középső boltív alatt sötétlik.
KM: A behatolók érkeztére a két középső oszlop mögül egy-egy törpe ugrik elő, s kétségeesetten menekül a kijárati ajtón át. Ők játsszák a csalétek szerepét. Ha az alkimista jelen van, parancsot ad a menekülők üldözésére. Rog és Garef ostorral ösztökélik a gyávább orkokat, s ha hőseink netán lemaradoznának, nekik is jut a csapásokból.
KM:A két oldalsó falon elrejtett tikosajtót ebből a teremből lehetetlen észrevenni, ahogyan kinyitni is. A csapda lenyílása után itt rontanak be a rejtőző törpe harcosok, hogy lemészárolják az orkokat és a csúszdára lökdössék a fentmaradt embereket.



3. Csapda
A hídfő ajtaján kilépve hőseink széles, díszes folyosón találják magukat. Elölről vízcsobogás hallatszik. Más fényforrás itt sincs, csak a Kürtő felől beszűrődő halvány derengés. Gyanakvásra semmi ok.
KM: A két menekülő törpe a folyosó túlsó végén beugrik a jobbra és balra nyíló mellékfolyosókba. Amint az összes ember (mindenekelőtt a kalandozók, de ha lehetséges az alkimista, valamint Rog és Garef is) a csapdafolyosón tartózkodik, a padló túlsó fele lezuhan, meredek csúszdát képezve. Mindenki elesik, csúszni kezd lefelé; nincs egyetlen kiszögelés sem, amibe kapaszkodhatnának. Menthetetlenül elnyeli őket a csúszda végén ásító cső torkolata. A törpék ősi szellőzőaknákat szélesítettek ki e célra, és vizet tereltek beléjük, hogy síkosabbá váljanak. A csőkeresztmetszetű csúszda csaknem függőleges, ötven méter szintkülönbséget hidal át mintegy hetven méter hosszan. Szeszélyesen kanyarog, gyakorta csigalépcsőszerűen önmaga alá tekeredik. A karakterek kevesebb mint egy perc alatt leérnek rajta, mialatt jelentős sebességre gyorsulnak. A csúszda egy alant húzódó terem mennyezetébe torkollik, a leérkezőket csak a termet félig elárasztó víz menti meg a halálra zúzódástól.
Megérkeztek a törpék börtönébe. (A kaland a Börtönszinten folytatódik!)
A fent maradó orkokat (alkalmasint az alkimistát és zsoldosait is) a szomszédos helyiségekben meghúzódó törpe fegyveresek kíméletlenül lemészárolják. Közülük csak az menekülhet meg, aki a csapda lenyílásának pillanatában az érintett folyosószakaszon tartózkodott, vagy önként bevetette magát a csőbe. Ezek most szintén a börtön vizében evickélnek. Ha kalandozó is maradt volna odafenn, őt az elősereglő törpék egyszerűen lehajítják a csúszdán.

Kiegészítés

Kalandmodul a Vadjáratokban



KM: A csapóajtó felfeszíthetetlen és mágia ellen is védett: erőszakkal és mágiával lehetetlen kinyitni. Erre csak akkor juthatnak ki a foglyok, ha kivárják, míg odakintről valaki felnyitja a csapóajtót.

Zargoff a fogoly törpe (NJK)

Kora megítélhetetlen, mint a törpéké általában. Szakállát kurtára nyesték – ami népénél a megszégyenítés jele – kezeit és lábait összebilincselték. Ruhái elrongyolódtak; fegyvere, személyes tárgyai természetesen nincsenek.

Barátságosan viselkedik az újonan érkezettekkel, és sok, értékes információval szolgál – ha képesek szót érteni vele. Zargoff ugyanis kizárólag népe nyelvét beszéli.

KM: A legegyszerűbb megoldás, ha hőseink valamelyike beszéli a törpe nyelvet, de a Telepátia diszciplína és a Megértés varázslat-mozaik együttes alkalmazása is célrevezető. Az ötletért adj 10 TP-t!. Ha a Játékosok sehogyan sem jutnak eredményre, segítsd ki őket: derüljön ki Gurughról, hogy beszéli a törpék nyelvét. A kétfordulós fordítás körülményes lassúsága elegendő büntetés lesz.

Zargofftól a következőeket tudhatják meg a karakterek:

- A hely, ahová kerültek, börtön. Ide zárják azokat, akiket a Sötét Szertartások során feláldoznak.
- Zargoffot néhány napja zárták ide, mert lázította népét a sötét papok ellen. Őt is a szertartásokhoz készülnek felhasználni.
- Elmeséli a Törött Fejsze népének legendáját: beszél a Démon Átkáról, a sötét papokról és a Sötét Szertartásokról.
- Elmondja, hogy az elárasztott járatok szintjén tartózkodnak, innen lehetetlen kijutni, hacsak valaki nem képes hallá változni.
- Lelkesen felajánlja, hogy ha kijutnak innen, társai segítenek hőseinknek az menekülésben. Valójában a lázadás tervét forgatja a fejében, de erről egyenlőre nem szól.

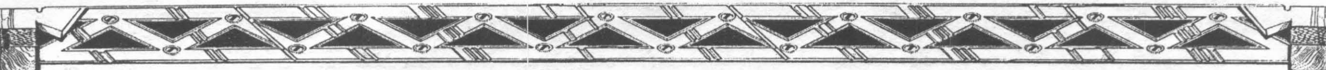
Menekülés a börtönből

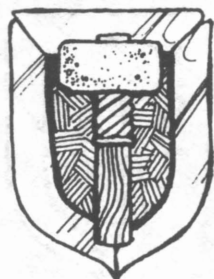
A börtönből hőseink két úton szökhetnek meg.

A célavezetőbb megoldás, ha megpróbálnak kiúszni a börtönként használt terem vízalatti kijáratán át. Ezek ősi járatok, évezredekkel ezelőtt kerültek a vízszint alá, ma már senki nem tudja, hová vezetnek. Létükről persze a börtön őrei is tudnak, de a víz alatt eleddig senkinek sem sikerült elmenekülnie. Ha hőseink ezt az utat választják, a kaland a *Vízalatti termekben* folytatódik.

A másik lehetőség, ha megvárják, míg valaki kinyitja a csapóajtót, majd az őrőket legyőzve felmásznak a Börtönszintre. A börtönőrök – akik az Őrszobában tarózkodnak – ritkán nyitják ki a börtön csapóajtaját. A kulcsokat vezetőjük viseli az övére akasztott karikán. Naponta egyszer dobnak le kiadós adag élelmiszert a foglyoknak, kötelet csak akkor eresztenek le, ha az egyik rabot kísérik a szertartás-előkészítő terembe. Ilyenkor nyílpuskákkal tartják sakkban a foglyokat, s szorítják engedelmességre a kiszemelt áldozatot.

A hőseink rabulejtését követő 24 órában a környékére sem mennek a csapóajtónak. Az idő leteltével Zargoffot hurcolják el a szertertásokhoz; ekkor – a nagyszámú veszedelmes fogolyra való tekintettel – nem csak öten, hanem tizen vannak jelen a csapóajtó felnyitásánál, s két sötét pap is elkíséri őket.



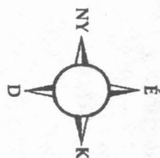


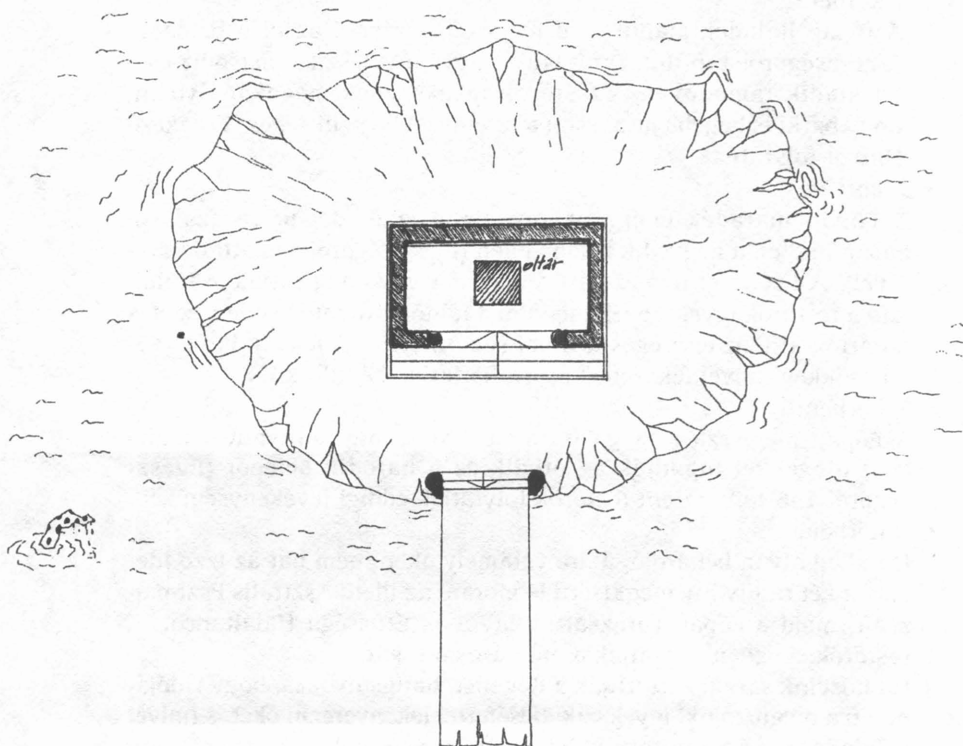
5. A Gyűlölet Fala

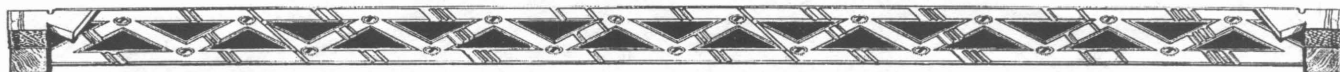
A Gyűlölet Falát a sötét papok a Kürtő közepén a tóból kiemekedő szigeten építették fel. Hamis oltáruk fölé apró csarnokot emeltek, mely – náluk szokatlan módon – a földfelszínen élő népek épületeire emlékeztet. Falait kívül-belül csúf, démoni faragások borítják, még a mennyezet is áldozatul esett a sötét papok torz ízlésének.

A szigetre az eddigikhez hasonló keskeny kőhíd vezet át, ám ez a híd egy kezeivel és lábaival a szemközti partokra támaszkodó, fekvő, hátát domborító démont formáz. A szigeten emelt csarnokban áll a Gyűlölet Fala, a fekete obszidiánból mintázott oltár-bálvány, mely a nap minden percében nedvesen csillog a rajta szétmázolt vértől. A Fal embermagasságú (egy törpénél magasabb), megközelítőleg három méter hosszú; kialakítása hasonló a csarnok falaihoz, ám még azoknál is sokkal borzalmasabb.

KM: A Gyűlölet Fala előtt mindig őrködik egy sötét pap; ha hőseink a hídra teszik lábukat, varázsataival rögvest rájuk támad. Ha a kalandozók között akad pap, rögtön megérzi a falon a Káosz kézjegyét. A mágikus kisugárzást a többiek csak a falra pillantva, rettenet formájában észlelik – a Gyűlölet Fala egyenértékű egy Félelem Asztrálszimbólummal, csak az közelítheti meg, aki nem emeli rá a tekintetét.









ható itt. A sötét és a víz fokozott fényelnyelő tulajdonsága megnehezíti mind a tájékozódást, mind a szemlélődést.
KM: A vízalatti bolyongás elmeséléséhez használd a térképet!

2. A raghas lakhelye

A terem egy a vízalatti helyiségek közül. Különlegessége, hogy ide fészkelte be magát egy raghas nevű viziszörny, innen indul nap mint nap vadászatra a járatokban élő halak után.
KM: A vízalatti harc szabályait és a Raghas leírását lásd a Függelékben!

3. Vízalatti nagyterem

Óriási csarnok – az eddigi legnagyobb, melyben a karakterek jártak. Itt levegőhöz juthatnak, mert a felszín másfél méternyire van a menynyezettől. A falak és a mennyezet faragásai díszítettségükben és megmunkálásukban megszégyenítik az eddig látottakat is.





tágas terem tárul fel, itt gyakorolják tudományukat a sötét papok. A falak kormosak, sokhelyütt megperzselték felületüket a mágikus energiák. *KM: A sötét papok közül egy mindig a Gyűlölet Fala előtt őrködik, egy pedig az Előkészítőben, míg a megbeszélések ideje alatt a két legképzettebb (4. TSZ) a főpap kíséretében a Régenssel tárgyal. Ezt persze hőseink nem is sejtik. Azok a sötét papok, akiknek nincs más feladatuk — amennyiben élnek még -, a szobáikban tartózkodnak, kultikus és okkult könyveiket tanulmányozva. Ezen könyvek törpe nyelven, törpe rúnákkal íródtak, s egy tapasztalt boszorkánymesternek — ha képes elolvasni őket — semmi újat nem mondanak.*

4. Főpap lakosztálya

A lakosztály két teremből és négy kisebb szobából áll; mindet lengőajtók választják el a szomszédjától.

4/a. Emlékezés terme.

Ez az első terem, falait és mennyezetét tenyérnyi törperúnákkal vésték telis-tele. A törpe nyelven íródott szöveg az egykori démonidézés krónikája. A sötét papok időről időre kórusban felolvassák a falakra vésett történetet, hogy soha ne feledjék feladatukat és sorsukat. Egy újabb lengőajtó nyílik innen a Belső terembe.

4/b. Belső terem.

Az előbbinél kisebb csarnok, melyet a megszokott lehelletfinom faragások ékítenek. A négy sarkot az építők lekerekítették, mindből egy-egy díszes lengőajtó nyílik a szomszédos kisebb szobákba. A terem középen hatalmas kőasztal, körötte tucatnyi kőszék áll – természetesen a törpék testméreteihez igazítva.

KM: A hétköznapokon itt él és fogadja tanítványait a főpap, ezúttal azonban a Régenst és embereit látja vendégül a teremben. A vendégek az innen nyíló kisebb szobákban szálltak meg.

4/c. Főpap szobája.

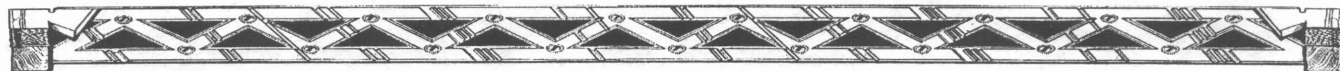
Valamivel tágasabb a már máshol is látott, apró lakószobáknál. Falait lehelletfinom kőcizellák díszítik, a padlót fekete márványlapokkal borítják. A berendezés minden daradbja márványból készült, beleértve az asztalt, a székeket, de még az ágyat és a ruhásládát is. A bejárattal szemközti falon keskeny ablak nyílik a Kürtőre. *KM: A megbeszélések ideje alatt ebbe a szobába húzódik be a főpapok kísérő két sötét pap.*

4/d. Régens szobája.

Méreteiben és berendezésében a Főpap szobájára emlékeztet. Máskor ez is a Főpap személyes használatára szánt helyiség lehet, ám jelenleg itt szállásolták el a magasrangú vendéget.

4/e. Testőrök szobái.

Kétséges, hogy máskor mi célt szolgál e két kisebb szoba, jelenleg a Régens testőreit szállásolták el itt. A földön szalmazsákok hevernek – ezeket a katonák magukkal hozták. *KM: A megbeszélések ideje alatt mindkét szobában egy-egy elit katona húzódik meg.*





4. Vízalatti hídfő
Az egyik legdíszesebb helyiség a Törpejáratokban – bár a víz alatt ebből kevés látszik. Egykor hídfő lehetett, jelenleg az egykori híddal együtt öt méter mélyen a vízszint alatt húzódik. A sötétséget immár félhomály váltja fel, mert a Kürtőt megvilágtó derengés a tó vizén át idáig leszűrődik. A helyiségből kiúszva a menekülők az odafentről megpillantott tóban bukkannak felszínre. Látják a felettük átívelő hidakat, a Kürtő falában sötétlő ablakokat – tán még azt is, mely mögött a Titkos Pihenő húzódik meg. A vízből egyetlen helyen lábalhatnak ki, egy sziklás fövenyen (IV. Lakójáratok) – Zargoff is erre vezeti őket.

5. Vízalati kincstár
A Vízalatti hídfő (4.) déli falán egy dombormű kilincsként való elfordításával, lehelletfínoman záródó titkosajtó nyílik meg. Az ajtó a Vízalatti kincstárba (5.) vezet.
KM: Valószínűtlen, hogy a karakterek mélyen a víz alatt, levegőhiánnyal küszködve észrevennék és kinyitnák a titkosajtót — ez nem is feltétele a modul hibátlan teljesítésének. Ha mégis megteszik, mesés jutalomban lesz részük...
A Vízalatti kincstár apró, de felettébb díszes szoba. Eredetileg is kincstárnak épült – a régi, „igaz" törpe papok kincstárának. Tény, hogy a ma élő törpék nem tudnak létéről, így a benne elrejtett kincshez sem nyúlt senki – ezidáig.
A kincstárban rejtőző kincsek:

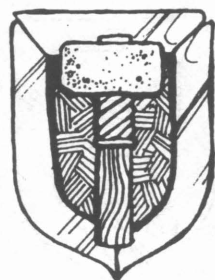
- 1 db mithrill fejsze. KÉ:10, TÉ:30, VÉ:20, Sebzés:3K6 Sp
- 1 db mithrill pajzs (kicsi). VÉ:+25, MGT:0
- 1 db mithrill sodronying. SFÉ:5, MGT:-1 (törpe méret)
- 3 db láncra fűzött mithrill érmesor; darabonként 12 mithrillpénzt tartalmaz.

IV. Lakójáratok.



A Lakójáratokban él a Törött Fejsze népének jelentős hányada. Nyomát sem látni itt az egykor virágzó és dicső törpe civilizációnak – a bányákat és a kohókat éppúgy elárasztották vízzel, ahogyan az ősi szentélyeket – a hősi múltról csak a falakat díszítő aprólékos faragások árulkodnak. Az évezredek során a sötét papok babonák és rémtörténetek segítségével elzüllesztették népüket, hogy fenntarthassák zsarnoki uralmukat.

A törpék szinte rabszolgasorban tengetik életüket: szolgálják a sötét papokat, halásznak, gombát termesztenek, vadásznak a járatokban élő barlangi állatokra, s cserekereskedelmet folytatnak egymás között a maguk készítette apró tárgyakkal. Egyetlen ruházatuk a bőr ágyékkötő – a bőr felettébb ritka kincs, mert kevés állat él meg idelent. A legtöbb törpe egyik napról a másikra tengődik, vagyona, értékesebb személyes tárgya nincs. Társadalmukban a kiemelkedés egyetlen útja, ha a sötét papok katonának, ágyasnak, ritka esetben tanítványnak fogadják valamelyiküket. A többiek örök életükre írástudatlanok maradnak, a tudományokról, saját történelmükről és a mágiáról mit sem tudnak. Egyetlen örökletes képességük maradt, a kő beható ismerete, megmunkálásának művészete – erről árulkodnak kőből készült remekmívű eszközeik.
KM: A kalandozók számtalan efféle apró holmival találkozhatnak, a kőedényektől a kőkésen át a kőből készült berendezési tárgyakig. Ha előrelátóan magukkal visznek néhányat, „odafenn" vagyonokat kereshetnek



tenni az elhagyatott járatokban — bár nyilván izgatja őket a dohos ismeretlen. A „nagy" kaland végeztével, kedves KM, elmesélhetsz néhány rövid felfedezőutat, szörnyekkel és kincsekkel tarkítva. Ezek kidolgozása azonban már a te feladatod!

5. Csigalépcső

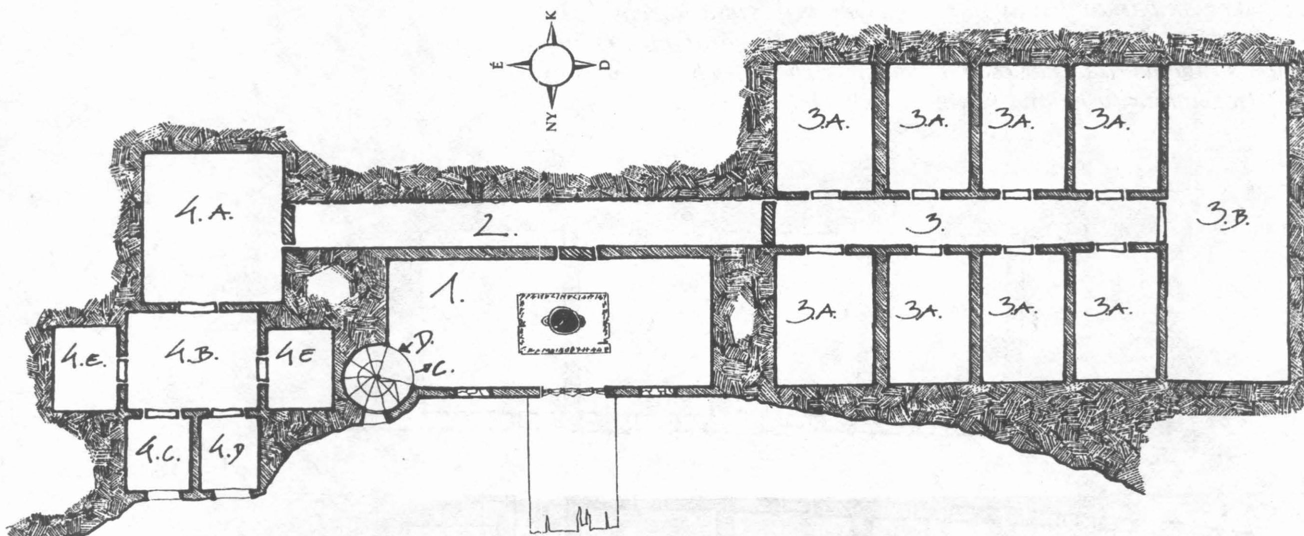
Díszes kialakítású csigalépcső, mely teljes fordulatot téve érkezik az egy szinttel lejjebb húzódó Előkészítő szobába (V. – 1.). Falán sárkánykígyót formázó faragott korlát, félúton pedig egy a Kürtőre nyíló ablak. Ezután a csigalépcső tovább vezet lefelé a Börtön Szintre (II.)

KM: A csigalépcsőn mindig őr áll, a Tiltott Szint elszigetelségére vigyázva. Amennyiben hőseink a Börtön Szint felől érkeznek ide először, végezniük kell a katonával, aki haladéktalanul leszalad segíteni az Előkészítő szobába, ha onnan kiáltást vagy harci zajt hall. Ám ha hőseink a Körfolyosó felől jönnek, nyomukban a lázadó „sereggel", az őr gondolkodás nélkül átáll.

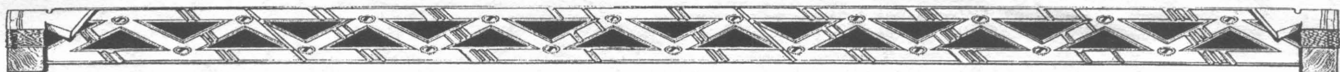
V. tiltott szint



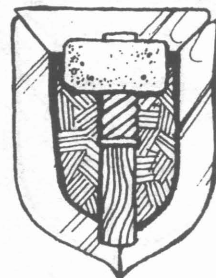
A Tiltott Szint a sötét papok területe a Törpejáratokban. Ide csak ők és a katonáik tehetik be a lábukat, valamint különleges engedéllyel a rabszolgamunkára iderendelt közrendűek. A sötét papok ritkán hagyják el a Tiltott Szint területét: itt laknak, étkeznek, s itt folytatják sötét tanulmányaikat és praktikáikat. Utóbbiak teljes egészében kitöltik napjaikat, mert bár alapvetően sötét lelkűek, mégis rengeteg időt töltenek tudományuk gyakorlásával és fejlesztésével.



KM: A Tiltott Szintre két irányból juthatatnak be hőseink. Az első esetben a Börtön Szint felől; ekkor áthaladnak az Előkészítő szobán (1.) a Lakójáratok felé. Ha ügyesek, nem kell megküzdeniük mással, csak az itt őrködő sötét pappal és a Csigalépcsőt vigyázó katonával. Ha nem sikerül csendben végezni velük, segélykiáltásaik idecsalnak további ellenségeket is. Ha hőseink már megjárták a lakójáratokat, s hátuk mögött a fellá-

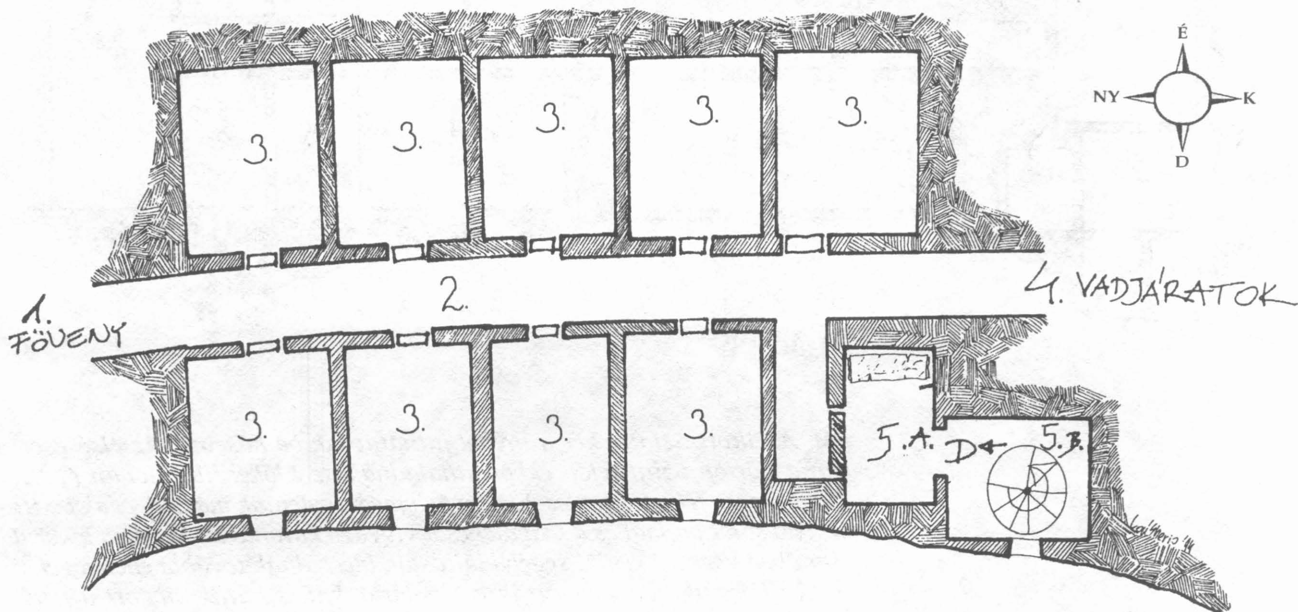


rálynak a szolgái. A falakat nem díszíti faragás, üvegsimára csiszolták őket, míg a padlót apró, rombusz-alakú barázdák teszik érdessé. A Kürtő felé eső falon a Lakófülkék ajtónyílásai sorakoznak, az ajtókat ismeretlen sásból vagy moszatból szőtt függönyök helyettesítik.
A folyosó nyugati végében kezdődnek az ún. Vadjáratok (4.), a keleti végében pedig Csigalépcső (5) vezet le a Tiltott Szintre (V.).



3. Lakófülkék
Kisebb-nagyobb szobák; a mérettől függően egy, kettő vagy több törpe lakik bennük. A berendezés mindenütt egyszerű: kőből faragott, sásfonattal bevont székek és ágyak, függönyös szekrények, asztalok.
KM: Hőseink bármelyikbe benézhetnek, a bennlakók nem tiltakoznak a háborgatás ellen. Amúgy is majd' minden „férfi" csatlakozik a sereghez. A tárgyak csereberéjére most nem nyílik lehetőség, azt hőseinknek a kaland végre kell halasztaniuk.

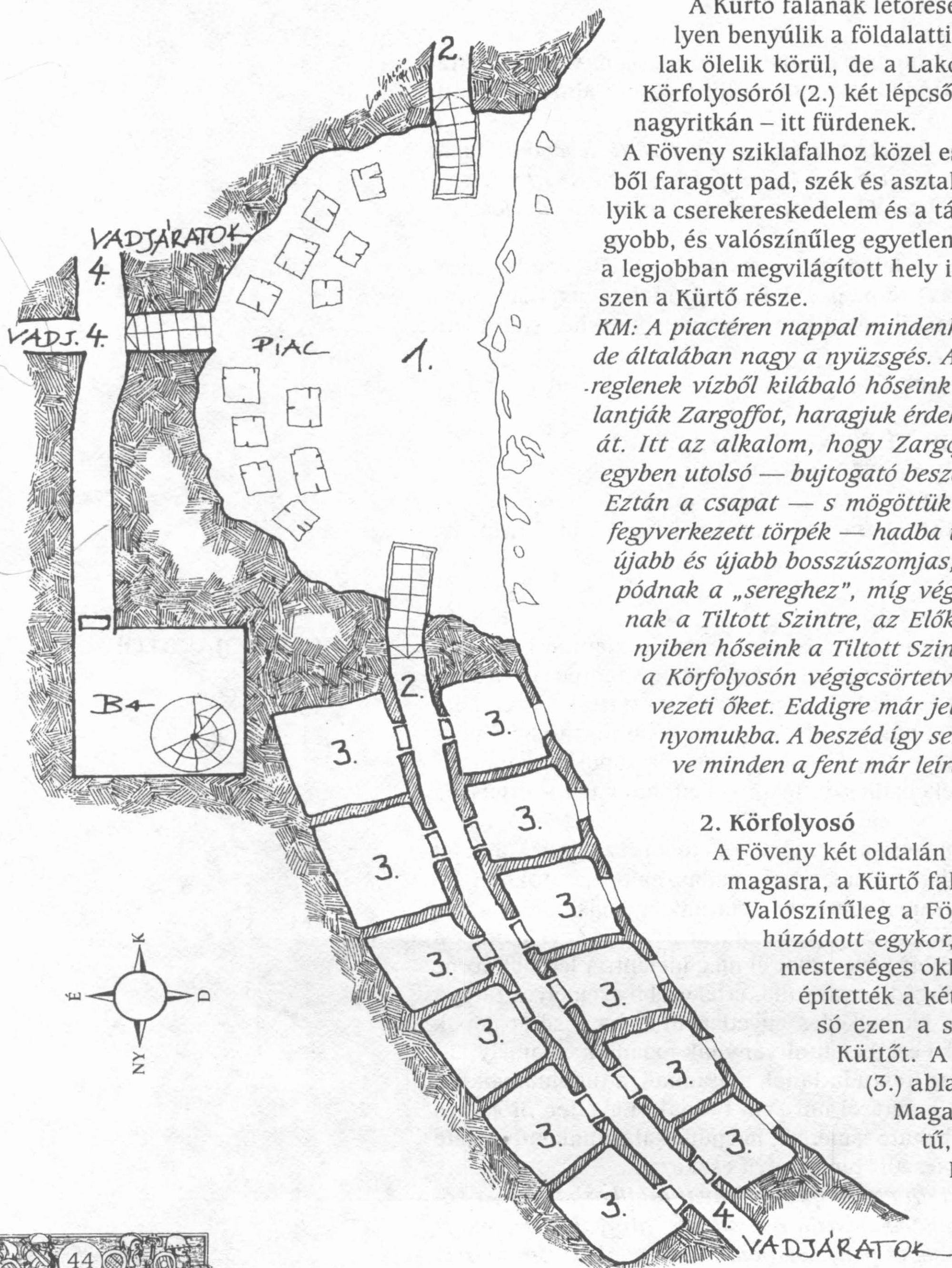
4. Vadjáratok
Valójában összefoglaló név, mely Törpejáratok vízszint feletti, általános használaton kívüli hányadát jelenti. A használt szintek és járatok a Vadjáratoknak kevesebb mint a huszadát teszik ki. Számtalan elhanyagolt terem és folyosó tartozik ide, legalább tucatnyi szintben egymás alatt és felett. Ezekben ártalmatlan, barlangi élethez alkalmazkodott állatok élnek, s a patakokat rejtő nedves levegőjű járatokban a törpék ehető gombákat termesztenek a falakon. A Vadjáratok némelyikét még a törpék, de a sötét papok sem ismerik.
KM: A Vadjáratokból vezet a felszínre az a titkos lépcsősor is, mely a „Kastély" egyik barlangjába nyílik, s melyen keresztül a Régens és katonái a törpejáratokba érkeztek. Az alkimista is a Vadjáratokból hasította ki a Titkos Pihenőt; a törpék csak a legalsó, vízhez közeli szinteket használták. Hőseinknek a kaland során nincs lehetőségük kutató portyákat



velük, idelenn pedig mindent megkapnak hétköznapi ruháik és tárgyaik ellenében.

A Lakójáratokba két módon juthatnak el hőseink. Az első esetben a Kürtő fenekét megtöltő tóból úsznak ki a Fürdő fövenyére, a második esetben – ha a csapóajtón és az őrszobán keresztül törtek ki a börtönből – a Tiltott Szinten áthaladva érkeznek a Körfolyosóra. Mindkét esetben Zargoff vezeti őket.

1. Föveny



A Kürtő falának letörése mentén alakult ki, mélyen benyúlik a földalatti tóba. Meredek sziklafalak ölelik körül, de a Lakófülkéket (3.) összekötő Körfolyosóról (2.) két lépcső vezet hozzá. A törpék – nagyritkán – itt fürdenek.

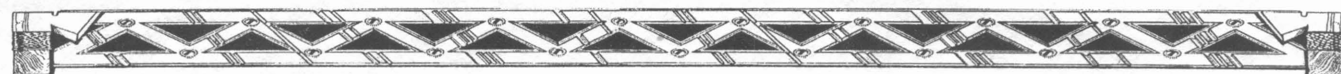
A Föveny sziklafalhoz közel eső részén számtalan kőből faragott pad, szék és asztal áll – ez a piactér. Itt folyik a cserekereskedelem és a társasági élet. Ez a legnagyobb, és valószínűleg egyetlen közös helyiség; egyben a legjobban megvilágított hely is a Törpejáratokban, hiszen a Kürtő része.

KM: A piactéren nappal mindenképp tartózkodik valaki, de általában nagy a nyüzsgés. A törpék ellenségesen sereglenek vízből kilábaló hőseink köré, de amint megpillantják Zargoffot, haragjuk érdeklődésbe és örömbe csap át. Itt az alkalom, hogy Zargoff megtartsa újabb — egyben utolsó — bujtogató beszédét a sötét papok ellen. Eztán a csapat — s mögöttük a kőszerszámokkal felfegyverkezett törpék — hadba indulnak. A Körfolyosón újabb és újabb bosszúszomjas, torzonborz alakok csapódnak a „sereghez", míg végül a csigalépcsőn lejutnak a Tiltott Szintre, az Előkészítő Terembe. Amenynyiben hőseink a Tiltott Szint felől érkeznek, Zargoff a Körfolyosón végigcsörtetve egyenesen a piactérre vezeti őket. Eddigre már jelentős tömeg szegődik a nyomukba. A beszéd így sem marad el, s ettől kezdve minden a fent már leírtak szerint történik.

2. Körfolyosó

A Föveny két oldalán lépcső vezet fel öt méter magasra, a Kürtő falában futó Körfolyosóra. Valószínűleg a Föveny helyén is folyosó húzódott egykor, míg természetes vagy mesterséges okból le nem omlott; ekkor építették a két lépcsősort. A Körfolyosó ezen a szinten félig körbeéri a Kürtőt. A róla nyíló Lakófülkék (3.) ablakai a tóra néznek.

Maga a Körfolyosó ősi eredetű, akárcsak a Lakófülkék. Egykor itt lakhattak a legalacsonyabb rangú törpék, talán magának a Ki-





zadt törpe sereggel érkeznek, többé egyetlen katonával sem kell megküzdeniük, mert azok gondolkodás nélkül hozzájuk pártolnak.

1. Előkészítő

Központi fekvésű helyiség: innen nyílik a Főpap lakosztályába (4.) és a Papok szállására (3.) vezető Főfolyosó (2.), ide torkollik a Börtönszint (II.) és a Lakójáratok (III.) csigalépcsője is. Szerepét tekintve nem tér el a hidak előtt megszokott előterektől, de jelenleg a Sötét Szertartások előkészítésére használják. A Kürtőre nyíló két ablakát befalazták, a hídra vezető boltívbe erős vasrácsot építettek. A szoba közepén roppant kőasztal terpeszkedik, lapját feketemágikus jelek és rajzolatok borítják, négy sarkába bilincsben végződő láncokat ágyaztak – ezekhez kötözik a szertartás alatt az áldozatot. A szoba egyik sarkában kőamfora áll – felületét gazdagon hálózzák az alvadást gátló mágikus jelek – benne friss, folyékony vér (kb. 50 liter).

KM: Az Előkészítő szobában mindig őrködik egy sötét pap: vigyázza a vért és a hidat. Hőseinket megpillantva kiabálva hívja társait, s megérkezésükig varázslatokkal igyekszik feltartóztatni a szökevényeket. Kiáltásaira elsőként a csigalépcsőt vigyázó katona érkezik (1 kör múltán), majd a negyedik körben további K6 sötét pap a Papok szállásáról és öt katona a Börtönszintről (amennyiben nem végeztek velük korábban a kalandozók).

Ha a csapat a törpe sereg kíséretében lép a helyiségbe, az itt őrködő sötét pap igyekszik a Papok szállása felé elmenekülni. Az alkú értelmében a törpe sereg veszi üldözőbe, míg hőseink a Főpap lakosztálya (4.) felé indulnak.

2. Főfolyosó

Széles, faragásokkal gazdagon díszített falú folyosó. Az egykori faragásokat a sötét papok lecsiszoltatták, s helyettük szörnylényeket, démonokat és egyéb borzalmakat vésettek a sziklába. A tökéletes élethűséggel elkészített domborművek szinte életre kelnek – különösen a fáklyák mozgó fényében látszik így -, s az érkezők számára bizony megrázó élményt jelenthetnek. A folyosó észak-déli irányú, déli végét a Főpap lakosztályának, északon a Papok szállásának kőajtaja zárja le. Az Előkészítő (1.) felőli ajtó középtájon, a falból nyílik.

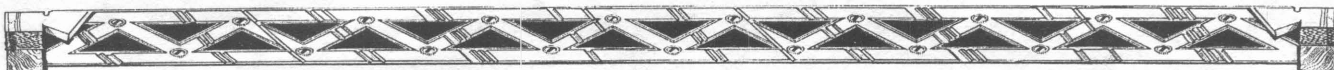
A kőajtók pontos munkával és kiemelkedő mérnöki képességekkel elkészített lengőajtók, melyek enyhe nyomásra könnyedén, csikorgás nélkül nyílnak, majd saját súlyuk miatt lassan visszacsukódnak. Természetesen kiékelhetők vagy támaszthatók, de zárásuk csak egy alájuk beütött ékkel képzelhető el. A Papok szállására (3.) nyíló ajtón a dombormű egy csuklyába burkolózó sötét papot ábrázol, míg a Főpap lakosztályába vezetőt egy gigászi démon faragott képmása ékíti.

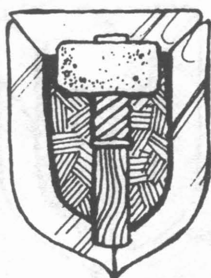
KM: Az alku szerint a Főfolyosón különválnak hőseink és a törpék, mivel a kalandozók a Főpap és a Régens ellen indulnak.

3. Papok szállása

(KM: Ide a karakterek nemigen tévedhetnek, ezért e hely leírása kevésbé részletes.)

A folyosó folytatódik, a falakat továbbra is démoni faragványok borítják. Mindkét oldalon ajtók nyílnak a lakószobákba – szám szerint nyolc gazdagon berendezett, apró helyiségbe. Ezek egyikének sincs ablaka, lakóik előnyben részesítik az elmélyülést elősegítő sötétséget. A folyosó végén





A nagyterem északi sarkában keskeny légakna torkollik a mennyezetbe, melyen keresztül friss levegő áramlik le. Ha hőseink csendben maradnak, távoli beszélgetés foszlányait hallhatják meg – a légaknának hála minden szó lehallatszik a felsőbb termekből. Módjuk nyílik kihallgatni egy fontos beszélgetést a törpék főpapja és egy férfi között.

A terem déli sarkában csigalépcső indul még mélyebbre a vízszint alá (a padló 3 méter mélyen van a víz alatt). További két méter után (5 méterrel a vízszint alatt) keskeny folyosó ered belőle, melynek végén fény derend. A folyosó rövidesen újabb vízalatti terembe (4. – Vízalatti hídfő) torkollik.

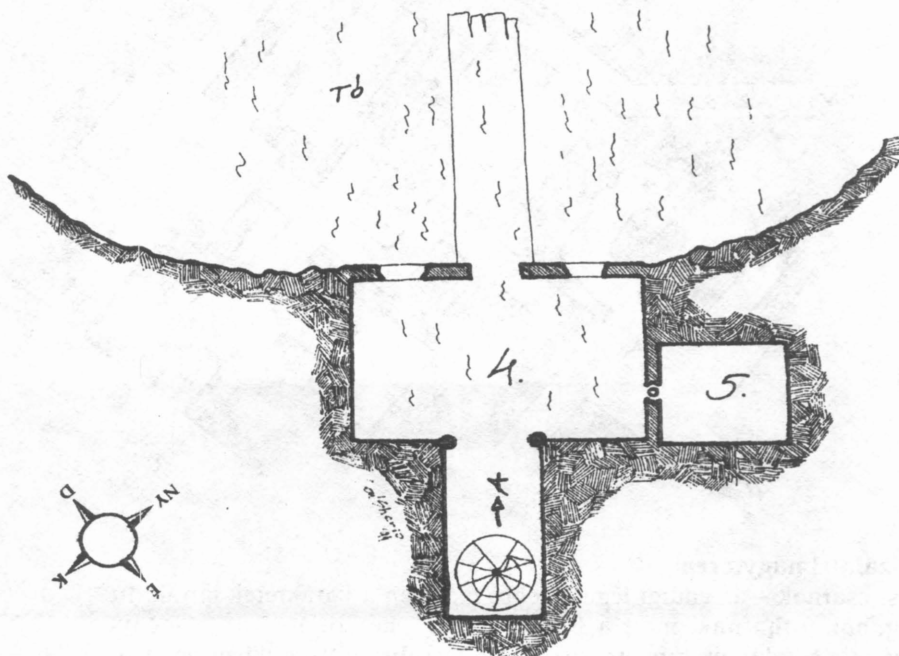
KM: Hőseink csak itt haladhatnak tovább — csalogasd őket erre a Kürtőből átderengő távoli fénnyel!

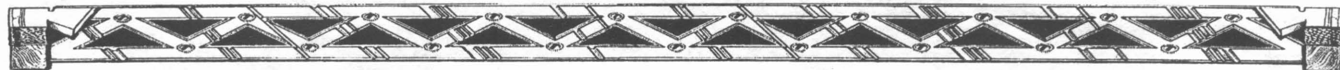
A kihallgatott beszélgetés

A beszélgetés közös nyelven (pyarroni) zajlik, melyet az egyik fél rossz kiejtéssel beszél – ő a törpék legfőbb sötét papja, Murgogh. A másik hang ismerős hőseinknek, hiszen a Régenstől származik. *(KM: Ezt ne áruld el azonnal, hagyd, hogy a Játékosok találgassanak!)*

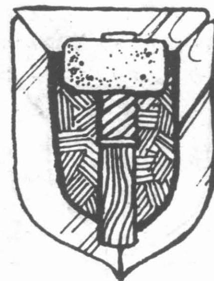
A beszélgetésből fény derül a Régens csalárdságára, mellyel a hatalomért feláldozza saját városa lakóit is, és a fondorlatos cselre, melyet hőseink ellen eszelt ki. (Lásd „A Régens csele" címszó alatt!)

KM: Zargoff erősen érdeklődik a kihallgatott beszélgetés tartalmáról — hiszen egy szót sem értett. Ha beavatják, meglovagolja hőseink bosszúvágyát, igyekszik rávenni őket a lázadás támogatására. Elmondja, hogy a Régens napokra leköltözött a törpejáratokba, s elárulja a lakosztálya helyét is. Cserébe annyit kér, hogy hőseink végezzenek a Régenssel és testőreivel, míg ő és népe lecsap a sötét papokra.





A rajtaütés



Hőseinknek jutott a szerep, hogy végezzenek a Régenssel és – amit talán még nem is tudnak – a Főpappal. A két hatalmasság ugyanis jelenleg épp megbeszéléseket folytat a Belső teremben, miközben testőreik is a közelben tartózkodnak. A teremmel szomszédos szobák lengőajtajai mögött két sötét pap (4. TSZ), valamint két elit testőr várakozik; a Régens további négy elit katonája, valamint négy törpe katona az Emlékezés termében várakozik.

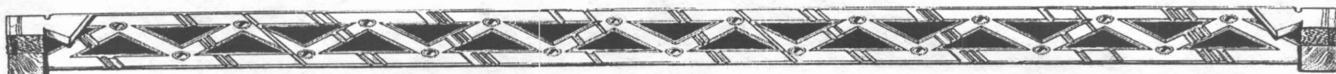
Hőseik kénytelenek keresztülvágni magukat az első teremben őrködőkön, különben nem juthatnak a Belső teremben tárgyalók közelébe. Ha sikerül csendben végezniük mind a nyolc fegyveressel – ami merőben valószínűtlen -, meglepetésszerűen csaphatnak le a bentiekre. Ha nem, *akkor* azok felkészülten várják a támadást, s a kaland könnyen balul üthet ki a *Főpap haditerve* címszónál leírtak szerint. Különösen akkor, ha a kalandozók nem találják ki, hogy a Régens fegyveresei mellett boszorkánymesteri mágiával is szembe kell nézniük.

A főpap haditerve

Ha a Belső teremben tartózkodóknak jut idejük a felkészülésre, a Főpap megszervezi a terem védelmét. 1 kör alatt megbeszélik a teendőket, s mindenki elfoglalja kijelölt helyét. A két elit testőr a bejárati ajtó mellé húzódik, hogy minél inkább lelassítsa a behatolók mozgását. A Főpap és két tanítványa az asztal túloldaláról, mágiával csapnak le a kalandozókra, előre megbeszélt ütemterv alapján. A Régens észrevétlenül besurran valamelyik kisebb szobába és kiékeli az ajtót.

A támadás pillanatától számított...

- 1 körben:
  A főpap haladéktalanul Izzó Idegeket varázsol az első belépőre (Egészségpróba -6-tal). Tanítványai ugyanezt teszik a második és a harmadik támadóval. A testőrök igyekszenek megakadályozni, hogy bárki is beljebb juthasson a terembe – ha szükséges, Védekező Harcot folytatnak.
- 2. körben:
  A Főpap maradék energiáit egy újabb Izzó Idegek varázslatra használja fel, a negyedik belépő ellen (Egészségpróba ezúttal csak -2-vel). A két sötét pap ezalatt felhajt egy-egy adag Hatalom Italát, míg a testőrök igyekszenek megölni a földön rángatózó ellenséget, s feltartóztatni az esetleges további behatolókat. (A fekvők VÉ-je -45-tel csökken, mivel fekszenek és gyakorlatiag bénultak.)
- 3. körben:
  A Főpap megissza a maga Hatalom Italát, míg tanítványai újabb Izzó Idegekkel fogadják az ötödik és a hatodik belépőt (Egészségpróba -6-tal). Az elit testőrök folytatják eddigi tevékenységüket.
- 4. körben:
  Ha akad olyan behatoló, akire valamely okból nem hat az Izzó Idegek, a két tanítvány megkísérli lebontani az illető Asztrális Pszi-pajzsait, majd a Főpap varázsol rá egy 8-as Erősségű Haláltáncot. A testőrök eközben folytatják a mészárosmunkát.
  Ha hőseink sarokba szorítják a Régenst, hangsúlyozza, hogy valójában ő a megbízójuk, igyekszik dícsérettel lekenyerezni őket, s (mivel a feladatot végrehajtották) megígéri a maradék négyszáz arany kifizetését – amennyiben életben hagyják...





2. Börtönlépcső

Keskeny, felfelé vezető lépcső – utólag vájták a sziklába, nem ősi korok emléke. A falakat nem díszíti faragás, de az orkok vájta járatoknál jóval simábbak. A börtönbe vezető csapóajtó a lépcsősor alján, a padlón nyílik.

3. Őrszoba

Súlyos, kovácsoltvas ajtó választja el a Börtönlépcsőtől (2). Innen nézve még kulcslyuk sincs rajta, az egyetlen nyílás az elhúzható lemez takarta, rácsos kémlelőablak. Az őrszoba egykor fegyverterem lehetett, erről árulkodnak a falba mélyített fejszetartó rekeszek. Öt törpe őrködik idebent – szekercéik igencsak foghíjasan töltik ki a rekeszeket. Az egyik fal mellett kőasztal és kőszékek állnak.

4. Csigalépcső

Szélesen tekereg felfelé; kimunkálása a kő beható ismeretéről, lágy íve kifinomult ízlésről tanúskodik. Kétségtelen, hogy az ősidőkben készült; falán sárkánykígyót formázó faragott korlát tekeredik a lépcsősorral együtt. A csigalépcső két teljes fordulatot tesz, mielőtt fent célba érne. Minden fordulat során ablaka nyílik a Kürtőre – kitekintve egészen közel csillan a földalatti tó felszíne.

KM: A csigalépcsőből az első forduló után ajtó nyílik a Tiltott Szinten (V.) az Előkészítő szobába (V. — 1.). Ha hőseink lopózva haladnak át az ajtó előtt, tovább haladhatnak felfelé anélkül, hogy az odabent őrködő sötét pap felfigyelne rájuk. Ettől kezdve a kaland a Lakójáratokban (IV.) folytatódik.

III. Vízalatti termek

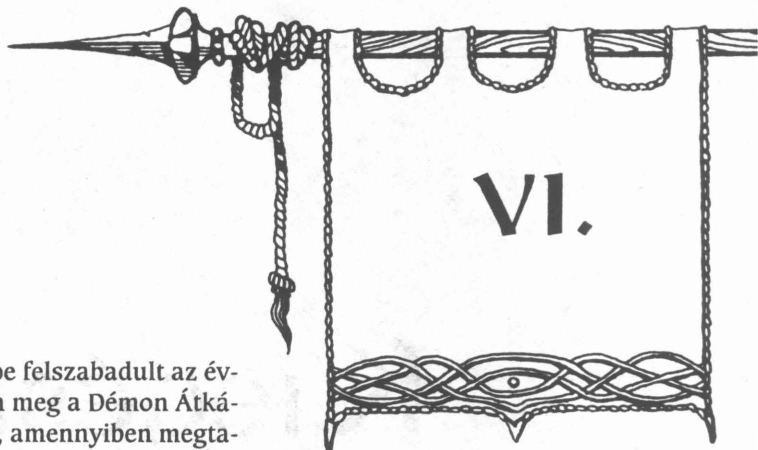
A víz alatt menekülni kockázatos vállalkozás, hiszen a járatokat Zargoff sem ismeri. Hőseink nem tudhatják előre, mennyi ideig kell úszniuk, mire újból levegőhöz jutnak. Mindössze 30 métert kell víz alatt megtenniük a legközelebbi ilyen pontig, s bár ekkora távolság egy mesterfokú úszónak máskor nem jelentene nehézséget, itt nem tudhatja, a vízalatti termek és folyosók útvesztőjében merre kell haladnia. Különösen kockázatosnak tűnhet a vállalkozás, ha figyelembe veszszük, hogy sötétség uralkodik idelenn. Mindent egybevetve egy kiváló úszónak lehet esélye, neki is csak akkor, ha utolsó csepp levegőjéig előre halad, s nem fordul vissza félúton. Ezzel óriási kockázatot vállal, hisz rossz irányba indulva vagy eltévedve könnyen megfulladhat.

KM: Extra Tapasztalati Pontokkal jutalmazd, ha a Játékosoknak eszükbe jut valami módszer, amellyel a víz alatt is levegőhöz juthatnak! (Mágia, tömlő, levegővel töltött kulacs...stb.) A vízben mozgás szabályait lásd a Függelékben! Amennyiben egyvalaki már feltérképezte a vízalatti utat és átjutott, megkönnyítheti a kevésbé gyakorlott úszók dolgát. Kötelet feszíthetnek ki, a legügyetlenebbeket akár át is húzhatják a vízalatti szakaszon.

1. Vízalatti folyosó

Tulajdonképpen nem egyetlen folyosóról, hanem egymást követő kisebb termek és folyosók együtteséről van ehelyt szó. Ezek mindegyikének mennyezete vízszint alá esik, így egyikben sem juthatnak levegőhöz a menekülők. A helyiségek kiképzésével és berendezésével nemigen juthat idejük foglalkozni, ezért erre kár lenne rájuk szót vesztegetni. Elegendő annyi, hogy a falak díszesen faragottak, és semmi érdemleges nem talál-

A kaland befejezése

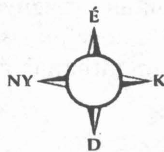



A sötét papok legyőzésével a Törött Fejsze népe felszabadult az évezredes rabiga alól, nem szabadult azonban meg a Démon Átkától. Hőseink ebben is segítségükre lehetnek, amennyiben megtalálták az Átokűző tekercset az alkimista titkos laboratóriumában. Varázstudó vagy pap rögtön felismeri, hogy a tekercset a Gyűlölet Fala előtt kell felolvasni; amennyiben megteszik, az Átok megszűnik létezni.

Ha azonban az átokűzés elmarad, a sötét szertartások híján az Átok életre kél, s néhány hét múltán a törpék őrült, állattá alacsonyodott, szutykos ördögökként özönölnek majd elő a Roxen alatti sziklajáratokból, hogy kíméletlenül elpusztítsák előbb a várost, majd egymást, mígnem írmagjuk sem marad...



II. BÖRTÖNSZINT



III. VIZALATTI TERMEK

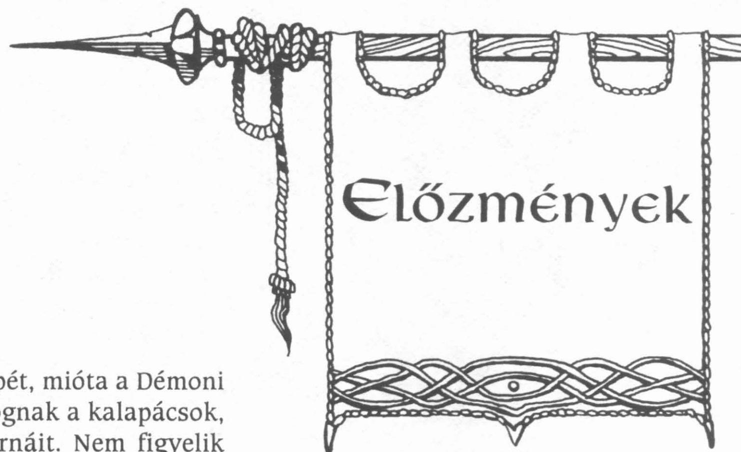
X: A CSAPÓAJTÓ A PADLÓN ÉS A MENNYEZETEN

Z.: ZARGOFF

1. Börtön

Óriási csarnok. Egykor díszterem lehetett, de mára elöntötte a víz. Padlója mélyen a vízszint alá esik, száraz terület csak egyik sarkában akad, a felgyülemlett törmelék hátán. A csúszda szája – melyen át hőseink érkenek – a mennyezeten nyílik, a száraz résztől legtávolabb eső sarokban. Az érkezők mély vízbe csapódnak, mely felfogja zuhanásuk lendületét. Sötétség veszi körül őket, lábuk nem ér le a fenékre, így jó hasznát veszik az Úszás Képzettségnek. Aki ebben járatlan, segítség híján könnyen megfulladhat. Bizony jó időbe telik, mire partra vergődnek – távoli, hívó hangot követve *(KM: Zargoff hangja)* – a száraz sarokban.
A száraz sarok felett a mennyezeten utólag vágott csapóajtó tömör acéllapja csillan. Alatta láncravert törpe gubbaszt a törmeléken: az ő kiáltásai irányították partra a karaktereket.

A törpék kincsestára



Oh, mennyi baj és átok érte a Törött Fejsze Népét, mióta a Démoni Átok rajtuk ül! Nincs már nevetés, nem kopognak a kalapácsok, nincs, aki új járatokkal bővítse az ősök tárnáit. Nem figyelik már értő szemek a csarnokok elegyengetett falait, hogy a vésők utóbb csodát alkossanak; a csarnokokat, folyosókat sem járja senki víz- és ércerek után kutatva... Hány törpeöltőnyi idő telt el, és hány ember vére öntözte ezalatt a Gyűlölet Falát! Ki tudná megmondani, mikor lesz vége? Mikor hallgatnak el végleg a dobok, amelyek utálatos szertartásokra szólítják a homály nyomorult népét? Mikor pihen meg végleg az áldozótőr a Főpap kezében? Halál és átok száll mindenkire, hisz a kiontott vér bosszúért kiált... Lassan elfelejtődnek az ősi hagyományok, értelmetlen megszokássá válnak a legszentebb ünnepek, ha ugyan teljesen ki nem törlődnek a fejekből. Nem maradt más, csak az éjjeli portyák odafent és a kitágult szemű áldozatok sikolya a mélyben.

A kemény és hős harcosok az áldozótőr kiszolgálóivá váltak. Lassan megrogytak a távolabbi tárnák és lakójáratok, elveszett a törpe építészet számtalan csodás értéke. De nem csak az építészet kincsei enyésztek el – valódi kincseknek is nyomuk veszett a harsányan visszhangzó omlások alatt.

Csak a főkincstár maradt, semmi más.

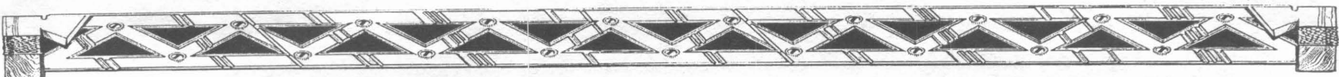
Mikor a felszíni istenek csodájaként a nap újra fényt hoz a világnak, lent, a törpejáratok örök sötétjében leváltják az őrséget a kincstár előtt. Minden áldott nap három törpe tesz esküt, hogy ha kell, élete árán is megvédelmezi a kincstárat. Felfegyverkeznek, bemasíroznak a kincstár termeibe, s váltásig nem is hagyják el azokat, történjék bármi...

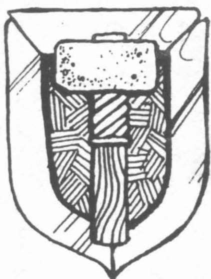
Kétszáz évvel ezelőtt...

Ezen a reggelen is letette az őrök esküjét három harcos: a tapasztalt öreg Bakastur parancsnok, és két ifjú törpe, Nastor és Maffo.

Ahogy azt a szabályok megkövetelték, elballagtak a Magvastor-Rhonkosig, átkeltek a kötélhídon és megálltak a kincstár bejárata előtt. A régi őrség három tagja várt rájuk itt. Rangidősük, a Vastagbajszú Boffrin felemelt kézzel üdvözölte a váltást. Barkastur visszaintett, szó azonban nem hangzott el köztük – az érkezők fejszéjüket markolva bemasíroztak a kincstárba.

A kis csapat először a pihenőbe vonult, ahol letették holmijukat, majd Nastor és Maffo elfoglalta helyét a bejáratnál a falba vágott fülkékben. Teltek az órák a föld mélyén; csak a lámpások és fáklyák szolgáltattak fényt, a vaskos falakon túlról a Magvastor-Rhonkos tompa zúgása hallatszott. Majd hirtelen, akárha az elfeledett törpe istenek egyikének pörölye sújtott volna a világra, elszabadult a pokol: a falak megremegtek, végigrepedeztek, befelé dőltek; éjfekete földtömeg zúdult be a réseken, mint valami gigász okádéka, azután felbukkant a lény, mely e csapás okozója volt – az iszonytató Benkerfioron.





A legfelső szint

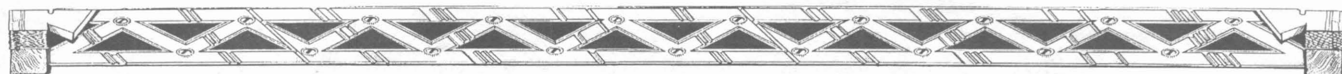
VADJÁRATOK
É
NY
K
D
5.
1.
HÍD
2.
3.
6.
7.
4.
B
VADJÁRATOK

1. Kürtő

A Titkos Pihenőt és a Törpejáratokat összekötő híd a Kürtőn vezet át. Irdatlan, kupolaforma barlangcsarnok ez, mennyezetén ablak formájú kristályképződmények derengő fényt sugároznak. A híd felett húsz méter magasban csúcsívvé olvadnak össze a befelé hajló falak. Alant ötvenméteres mélység tátong: a falakon különböző magasságokban ablakok foltjai sötétlenek, az ajtók között kecses hidak ívelnek át, a Kürtő fenekén pedig víztükör csillan. A látvány álomszerű, szárnyaló képzelet ihlette festményre emlékeztet.

KM: Mivel a fény a Kastély kristályos napcsapdáin át érkezik, a Kürtőben uralkodó fényviszonyok követik a külvilági nappalok és éjszakák váltakozását.

A hídnak – melyen hőseink állnak – egyik oldalán sincs korlát. Félelmetesen keskenynek hat, holott legalább két méter széles, és majd ötven





lássák sebeiket. Utóbb visszatértek őrhelyükre – azaz arra a területre, melyet az omladék meghagyott nekik.

– Itt várjuk be a váltást – szögezte le Nastor. – Eskünk szerint.

Várakoztak hát türelemmel. Az idő múlását csak a vízerekből csorgó, odafentről a kőpadlóra hulló cseppek koppanásai jelezték; az őrt álló harcosok árnya hatalmasnak látszott az érkezők kedvéért gyújtott fáklya fényében.

A fáklya leégett, kerítettek és meggyújtottak egy másodikat, majd egy harmadikat, a földtorlasz túloldaláról azonban egyetlen csákányütés neszét sem hallották.

– Rég elmúlt a váltás ideje – mormolta Maffo. – Testvéreink nem jönnek. Talán nem is élnek már.

– Mi élünk – torkolta le Nastor. – És él az eskü.

– Úgy hiszem, a Démoni Átok sújtott le népünkre, miként rendeltetett... – folytatta Maffo. Hátát a falnak vetve ült, fejszéje hideg vasával hűsítette homlokát. – Magunkra maradtunk. Magunk leszünk jó ideig.

Nastor tekintete megvillant.

– De nem örökké. Jönnek majd mások.

Társának tompa fényű szeme megrebbent.

– Emberek?

– Hát.

– Sokan?

– Sokan – bólintott Nastor. – A Törött Fejsze Népének kincsét akarják majd. Őrködnünk kell hát továbbra is – és tennünk róla, hogy mikor ideérnek, méltóképp fogadjuk őket. Van levegőnk. Van élelmünk. Van eszünk és vannak fegyvereink: míg élünk, az Ősök csarnokait jöttmentek nem tapodhatják!

- Az Ősök szólnak a te szádból, testvér – mormolta Maffo. – Úgy legyen.

Ők ketten tovább strázsáltak hát a mélyben.

S strázsálnak napjainkig...

KM! Következzék maga a kaland, amelynek már játékosaid a főszereplői. Ne téveszd szem elől, hogy a két őrködő törpe megszállott (a Megszállottakról részletesen a RÚNA magazin 3. számának Bestáriumában olvashatsz), s bár gondolkodásmódjuk rendkívüli módon beszűkült, a kincstár védelmében — mint azt a karakterek tapasztalhatják — roppant leleményesek. Nastor és Maffo értékei a kalandmodul végén találhatók.

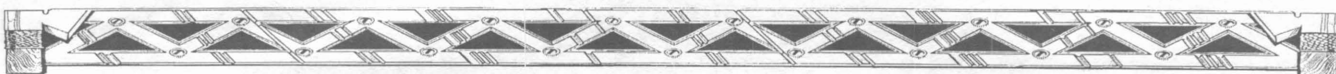
Alább a helyszínről, a termekről és folyosókról szólunk. Mindenütt szó esik a törpék tevékenységéről is, ám az ő "akcióikat" saját belátásod szerint bármikor módosíthatod.

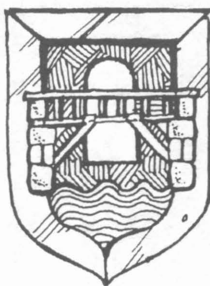
Hol? merre?



A kalandozók többféleképp juthatnak a kincstárhoz. Esetleg egy törpe tehet utalásokat a beomlott kapujú kincstárról, megemlítve persze, hogy kétszáz esztendő telt el azóta, hogy bárki arra járt volna. Ez felkeltheti a játékosaid figyelmét, különösen, ha a törpével kellőképp hangsúlyoztatod, micsoda drágaságok rejtőznek ott. A másik lehetőség az, hogy a kalandozók nemes egyszerűséggel arra tévednek.

Bárhogy történjék is, ne feledd kellő komorsággal ecsetelni a Vadjáratok hangulatát! Kísérteties tárnák ezek, melyeket rég nem tapodtak sem törpék, sem más lények lábai – meglehet, a kalandozók az első nem-tör-





dacska ível át, a déli fal egy-egy ajtajához. Ezeken át lehet bejutni a szobákba, melyeknek párkányos ablaka a Díszfolyosóra nyílik.
Az északi fal teljes hosszában csúcsíves, falba mélyített ülőfülkék sorakoznak. A Kürtőre nyíló kapu formájában ugyan ez a csúcsív, s hasonló díszítések köszönnek vissza. A kapun túl pedig hosszú híd ível át a Kürtő felett – de ez már az V. epizódhoz tartozik.

14. Az alkimista szobája

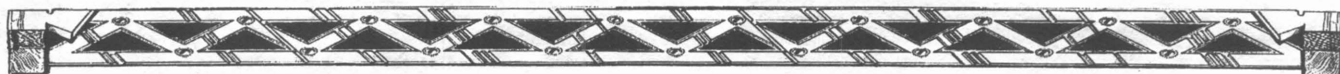
A falak a szomszédos (11-es) szobáéhoz hasonlóak. Itt is két ablak nyílik a Kürtőre, s egy a díszfolyosóra. A falba mélyített derékaljon selyem párnák és pokróc teszik kényelmesebbé az alvást – ámbár az ágy látnivalólag rövid egy felnőtt embernek. A szobában példás rend uralkodik, s ugyanez elmondható a szekrényben a ruhákról is. A helyiségben található asztalt és székeket – a szekrényhez hasonlóan – már fából ácsolták. Az asztalon az alkimista holmiai hevernek, közülük a legérdekedebb a napló.
KM: Ha hőseink titkoban jutottak el idáig, azaz meglepik az alkimistát, akkor ágyban fekve találják.

Az alkimista naplója

Az alkimista naplóját elolvasva hőseink megismerkedhetnek a közelmúlt eseményeivel (lásd a modul elején). Megtudják, hogy a végső győzelem után az alkimista azonos sorsra szánta őket a pincebörtönbe zárt fogollyal: élőhalott szolgát készült fabrikálni belőlük. Kiderül, hogy a dolgozóasztalon fekvő törpét mágikus úton kihallgatta, mielőtt meggyilkolta volna; így szerzett tudomást a törpe népet sújtó démoni átokról. A megfelelő szakirodalmat tanulmányozva kidolgozta a módszert, mellyel valószínűleg sikeresen eltávolíthatja majd az átkot, miután elfoglalta a törpék járatait. Erről szólnak az íróasztalon hagyott könyv margójára írt feljegyzések, s e célra szolgál az Átokűző tekercs is.

15. Rog és Garef szobája

Pontos mása a szomköztinek (14-es), de az ablakokat itt is dombormű-vek helyettesítik (lásd 12-es szoba). Két fából ácsolt ágy, szék, láda és egy asztal áll itt. Az asztalon szétszórva kráni kártyalapok hevernek, két kupa valamint egy boroskancsó áll. Idebent soha nincs teljes sötétség, az asztalon pislogó olajmécsest nem hagyják kiürülni.





A kalandozók egy teljesen üres termet (8 x 8 x 2 m) találnak. A falak simák, nincs rajtuk díszítés. A teremben egy, a padlótól a plafonig emelkedő szobrot találnak. A kőbálvány hasonlít egy indián totemoszlophoz, törpékkel összefonódó mítikus lényeket ábrázol. A legszembetűnőbb egy morcos törpefej, melynek szája feketén ásít.

Ennek a szobornak a belsejében rejtőzik Nastor, aki a fal mögött futó járaton szaladt végig. E terem falába nem vágtak kémlelőnyílásokat, hiszen a díszítések hiánya lehetetlenné teszi álcázásukat. A szobor belsejébe Nastor fentről mászik be, az idevezető járat a terem tetején fut. A szobor belsejében lefelé egy mély akna van, a törpe egy vaslépcsőn áll. Nastor, amint jó célpontot nyújt bármelyik behatoló, tüstént odalő egy kézi nyílpuskából. A lövés után a tető felé menekül az ottani titkosajtón át.

Ha a kalandozók megvizsgálják a szobrot, a hátoldalán találhatnak egy titkosajtót. Felfedezésére és kinyitására a százalékokat módosítók nélkül kell dobni. Ha kinyitják, egy aknát pillantanak meg. Lefelé kb. húsz méter mély, felfelé a plafonig tart. A plafonon levő titkosajtó (ezen át távozott Nastor) megtalálásához a módosító ismét mínusz 65%.

Lefelé vas kapaszkodók vezetnek. Ha valaki le akarna rajtuk ereszkedni, az könnyen bajba juthat, mert a törpék átfűrészelték a fokokat, így azok, ha egy 50 kg-nál nehezebb egyén rájuk nehezedik, kiszakadnak. Ha az áldozat nincs kötéllel rögzítve, vagy nem tesz sikerrel Gyorsaságpróbát, belezuhan az aknába. Leérkezvén az aljára 1k10 Ép-t és a hozzátartozó Fp-ken felül további 1k6 Fp-t veszít a zúzódások miatt. Az aknában egyébként nincs semmi.

A szobát is átkutathatják a kalandozók – semmi egyebet nem találnak.

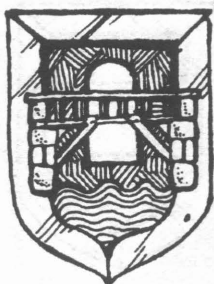
A főfolyosóról nyíló nyugati szobába (II.) betérve Maffo lép akcióba.

A kalandozók egy tízméteres, sötét folyosót látnak. A járat szélessége három méter. Falai simák, de a talaj vaslemezekkel van borítva: minden lépésükre hangosan döng. A terem, mely a folyosó végén várja őket, szintén tíz méter hosszú, a legszélesebb részén négy-öt méter széles, csepp alakú helyiség. A teremben, amely két méter magas, szimmetrikusan hat szobor van elhelyezve – törpe mesterembereket ábrázolnak.

Középütt egy ajtó van a falban, annak közepére mesteri kézzel egy tátott pofájú sárkányt faragtak. Ha valaki szakértőként megvizsgálja (Építészet Af), megállapíthatja, hogy az ajtó jóval később készült, mint a szobrok. Ha valakinek Mesterfokú építészet képzettsége van, annak Intelligencia x 5% esélye van arra, hogy rájöjjön: az ajtó csak a falba van faragva, és nem lehet mögötte semmi. Az ajtó felett a falba vésve az alábbi közös nyelvű felirat áll:

Kincset talál aki nem fél,
S nincs több gondja, amíg csak él,
A bejutáshoz nem kell ármány,
Csak hogy jóllakjon a sárkány

Hőseink törhetik a fejüket, amíg csak akarják, mert a dolognak nincs semmi értelme: Nastor eszelte ki az egészet. Maffo a 2. pontnál áll, és a terem padlója magasságában levő kémlelőnyíláson át figyeli a behatolókat. Ha beérnek a terembe, akkor a 3. ponthoz szalad és átüti az odakészített csákánnyal a falat. Ezután visszarohan a 4. ponthoz a vaspadlójú folyosó alá. Itt rengeteg szén van felhalmozva. Ezt meggyújtja, majd el-



Aki a lépcsőre lép, nyomban megcsúszik, s hiába is kapaszkodna a korlátba, az darabokra hullik a kezében. Menthetetlenül leszánkázik a lépcsőn, egészen az ajtóig. Azt átszakítja, hiszen egyszerű papírmasséból készült, s apró szobába zuhan, melyet derékig feltöltöttek olajjal. Zuhantában elhalad egy Tűznyíl Varázsjel előtt, mely abban a pillanatban lángra lobbantja az olajat. Mindenki, aki a lángoló olajban tartózkodik, körönként 4K6 Sp sebet kap; ráadásul a csúszós lépcsőre szinte lehetetlen kikapaszkodni.

9. Titkos laboratórium

Falainak durva megmunkálása elárulja, hogy szintén utólag készült. Berendezése egy deszkákból összerótt könyvespolcból, egy dolgozó- és egy íróasztalból, valamint egy edények tárolására szolgáló széles polcból áll. Az íróasztalon egy nyitott könyv hever – a színes rajzok alapján anyit bárki képes megállapítani, hogy a démonokról szól. Varázsló, boszorkány, boszorkánymester vagy pap kasztú karakter rövid tanulmányozás után felismerheti, hogy a démonok átkainál van nyitva. A margón az alkimista kézírásos jegyzetei sorakoznak.

KM: Említett kasztú karakterek a kaland végén a könyv és a jegyzetek segítségével képesek lesznek eloszlatni törpéket sújtó démoni átkot. Egyébiránt az íróasztal fiókjában elrejtett Átokűző tekercs is erre szolgál (lásd Függelék).

A dolgozóasztalon egy törpe kiterített hullája fekszik; homlokán mágikus jelek sötétlenek. Ha hőseink olyan óvatlanok, hogy a közelébe merészkednek, rögtön rájuk támad – ugyanis élőhalott zombi. Őrültként, puszta kézzel harcol, torz lelkében tombol az élet elpusztításának vágya. Nincs tekintettel a laboratórium értékes berendezésére.

Az edénytartó polcon ill. a dolgozóasztalon különféle értékes bájitalokra és főzetekre találhatnak a karakterek. Ha azonban harcba keveredtek az élőhalottal, félő, hogy a küzdelem hevében némelyik edény már összetört, s tartalma kiömlött. A balesetre annyiszor 10% az esély, ahány körig a küzdelem tartott. A százalékot minden egyes alább felsorolt bájital és méreg esetében külön kell dobni.

Bájitalok, mérgek

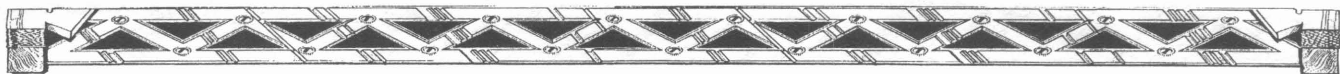
- 12 adag Hatalom Itala
- 5 kg a Csapdaszobánál használt csúszós zseléből, agyagkorsóban
- 8 adag Sorvasztó, folyékony állapotban, üvegcsében
- 3 Sorvasztót füstölő gyertya
- 14 adag ellenméreg a Sorvasztóhoz, folyékony, üvegcsében
- 2 adag Bátorság Itala, üvegcsében

Varázstárgyak

- +1 Mérgektől óvó amulett
- Jelmágia botja (lásd Függelék!)
- Átokűző tekercs

10. Díszfolyosó

Csarnoknyi méretű helyiség, díszítése még a Nagyteremét is felülmúlja. Két hosszirányú oszlopsor három sávra tagolja. A középső maga a kőkockákal kirakott folyosó, míg a két szélső sekély vizű medence. A víz a





zésére itt is ugyanazok az esélyek, mint a korábban leírtaknál. Ha valaki az E pont alatt elhalad, Nastor jelt ad a G pontnál várakozó Maffónak, aki egy kötelet megrántva leejti az E pontnál a plafonon keresztül vágott nyílásokon az odakészített, kihegyezett karókat. A nyílások, ahonnan a törpék lőttek, és amelyeken keresztül a karók lezuhannak, jól láthatóak – igaz ez utóbbiak csak akkor, ha alattuk áll az ember. Hat karó zuhan le, mindegy 1k6 Fp-t sebez. Az alattuk áthaladót 1k6–2 karó találja el. A dobás lehetővé teszi, hogy adott esetben egy karó se találjon – ezzel a módszerrel igen nehéz célozni.

Ezen a folyosón egyéb csapda nem vár a behatolókra, bár a két törpe árgus szemekkel figyeli minden mozdulatukat. Ezen a folyosórészen áthaladva a kalandozók végre beérnek a kincstár közvetlen előcsarnokába. Ez egy 8 x 16 x 3 m-es terem, négy sarkában egy-egy örökfényű lámpás ég. A falakat törpe-rúnákkal írt szövegek borítják. Aki esetleg törpéül is tud, kiböngészheti őket; a feliratok régies nyelvezettel a fémek szépségéről regélnek. A plafonon a roxeni törpetárnák legvarázslatosabb domborműve látható. Igazi csoda a maga nemében: az egész roxeni kolónia történetét beszéli el az első törpék érkezésétől az Átok megfogantáig.

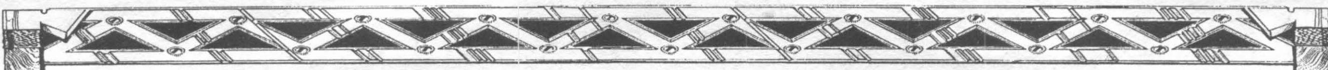
A karaktereket persze nem a terem művészeti értékei, hanem az igazi drágaságok – no meg a veszélyek foglalkoztatják.

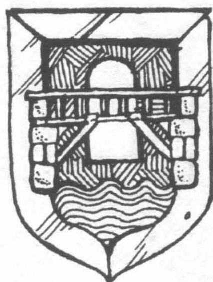
Rögtön szembeötlik a terem padlójára porral felszórt pentagramma, mely mintegy metszi a szemközti falból nyíló bejáratot. Első látásra nyilvánvaló: arra bemenni lehetetlen anélkül, hogy meg ne törnék a pentagramma vonalait, vagy be ne lépnének az ábrába. Egy varázslónak, vagy olyasvalakinek, aki legalább alapfokon rendelkezik a Rúnamágia képzettséggel, rögtön feltűnik, hogy a pentagrammát nem szakértő készítette. Valószínű, hogy az alkotó látott már mágikus pentagrammát, és azt kívánta utánozni. Ez arra utal, hogy a rajzolat semmiféle mágikus töltéssel nem bír.

A terem egy másik jellegzetessége egy csontváz, amely a terem H jelű sarkában hever. A csontvázat tüzetesebben megvizsgálók láthatják, hogy egy törpe maradványai. (Természetesen Bakastur az, akit társai a sírkürtőből halásztak elő.) Halálát nagyerejű csapás okozta, ami bezúzta a koponyáját. Csontujjai egy pergamendarabot szorongatnak. Ha valaki megpróbálja kivenni azt a kezéből, akkor egy kihegyezett karó lökődik ki a falból 2k6 Sp-t sebezve az óvatlan próbálkozón.

E terem nyugati falából is nyílik egy járat. E járat egy ősi védelmi rendszer része. Ha valaki benéz, egy öt méter széles, két méter magas folyosót talál. A bejárattól hat méterre másfél méter magas földhányás található. E mögül Nastor egy odakészített nehéz nyílpuskával belelő az első leselkedőbe. A lövés után elhagyja a töltést, és egy rejtekajtón keresztül leugrik a folyosó alatt húzódó titkos járatba (J pont). A titkosajtó felfedezésére a próbát a szokásos -65-ös módosítóval kell dobni. Ha valaki mégis felfedezné, hiába próbálkozik, kinyitni nem tudja, mert a törpe lentről elreteszeli. A folyosó – mint az a térképen is látszik – tovább vezet a sötétbe. Itt a többi folyosóval ellentétben a padlót vékony porréteg borítja. Ebben tisztán kivehetőek a törpe lábnyomai, melyek a barlang hátsó részébe vezetnek.

Ha valaki nagyon alaposan megvizsgálja a nyomokat (és minimum alapfokú nyomolvasás képzettséggel rendelkezik, továbbá Intelligencia-próbáját is megdobja), feltűnhet a nyomok furcsasága: ezeket Nastor





A helyiség eredeti rendeltetése kideríthetetlen, ám szembeötlő, hogy jelenleg ispotályként szolgál. A padlón vérfoltok éktelenkednek, a három masszív ágyat takaró pokrócokon szintúgy.
Az egyik derékaljon súlyosan sebesült ork hever. Mikor megpillantja hőseinket, cseppet sem viselkedik ellenségesen – hiszen tud róla, hogy gazdája zsoldosokat bérelt -, hanem elhaló hangon inni kér. Törve beszéli a közös nyelvet. *(KM: amennyiben Gurugh beszédmodorát utánzod, a szavakat ugatva, torokhangon ejtsd, ahogyan a primitív emberek beszélnek!)* Ha hőseink megszánják, kifejezetten barátságossá válik. Sebei a szakértő szemnek (Gyógyítás Af) rögtön elárulják, hogy harcban szerezte őket, s csatabárdtól vagy hasonló fegyvertől származnak. Ez értékes információ, hiszen arról árulkodik, hogy az alkimista háza táján sem megy rendben minden.

Gurugh, a sebesült ork [njk]

Robosztus testalakatú, akárcsak összes fajtársa. Kétes tisztaságú marhabőr ágyékkötőt és átvérzett mellényt visel; vértje nincs és fegyver sem látszik nála. Bal füle hiányzik – a heg régi már – innen kapta nevét: Gurugh, azaz Félfülű.

A seb, mely ágynak döntötte, a jobb oldalán tátong: majd' az összes bordája törött, s tán a belső szervei is sérültek (egyetlen ÉP-je maradt). Első pillantásra látszik, hogy senki nem vette a fáradságot a vágás megtisztítására és bekötözésére. Amennyiben hőseink ezt megteszik, maguk sem hinnék, milyen hű barátra találnak Gurughban. Ha figyelmeztetik, még arra is hajlandó, hogy halkan beszéljen, eltitkolva a kalandozók jelenlétét gazdája és a társai előtt. Némi faggatózás után páratlanul értékes híreket kaphatnak tőle.

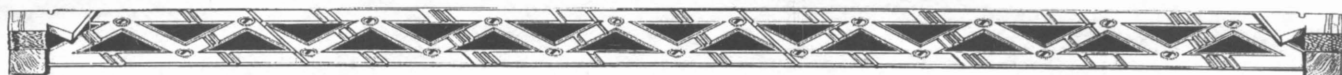
- Elmondja, hogy gazdája az alkimista Kránban vásárolta őt és társait. Azért hozatta ide őket, hogy alagutat fúrjanak számára a ház pincéjéből idáig. Valamiféle szekereket akar fogadni, s idelent raktározni a rakományukat, elszállásolni kísérőiket. A dologért nagy pénzt vár cserébe. *KM: A játékosok ebből már könnyen kitalálhatják, hogy a Fű Ösvényének ügyébe keveredtek.*

- Elkotyogja, hogy az alkimista serege 8 bányász-orkból, 2 ork harcosból és 2 kráni zsoldosból áll. Ezekről – ha kérdezik – részletes felvilágosítással szolgál. Egyedül azt nem hajlandó – mint mondja: egyelőre – elárulni, hogy miként szerezte a sebét.

- Ez a hír is értékes hőseinknek, bár Gurugh nem nekik mondja, hanem az alkímistának. Arról van szó, hogy ha Gurugh társaságában csípik nyakon a Titkos Pihenőben szimatoló kalandozókat, a Félfülű a pártjukra áll, bizonygatva, hogy szövetségesek. Hiszen – mint mondja – segítettek rajta is, és most éppen a gazdát keresik, hogy adjon további utasításokat. Az orkok adnak társuk szavára, s bármit is parancsol az alkimista, nem hajlandók rátámadni a karakterekre.

Ha hőseink ÉP-t is gyógyítanak a Félfülűn, az már képes lábra állni. Ettől fogva mindenhova követi megmentőit, s hajlandó kalauzolni őket idelent. Előre közli, hogy melyik szobában kire és mire kell számítaniuk.

KM: Idővel a törpékkel vívott háborúságról is beszámol — a te jogköröd eldönteni, hogy ez mikor történik meg. Mindenképpen akkor tegye, mikor valamiért indoka van rá. Figyelj a játék izgalmának és fordulatosságának megőrzésére, ne áruld el túl korán, de ne is késd le az alkalmas pillanatot!





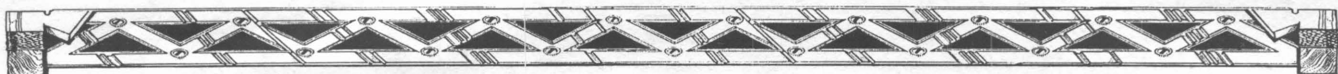
ját mindenkinek, aki a járatban tartózkodik. Ha a menekülők közül bárki hibázik, a kerék a eléri és legázolja a leghátul haladót, 1k6 Ép-t sebezve rajta. Az áldozatban elakad a kerék, de ha az akadály elhárul, folytatódhat a verseny. A kerék a folyosó legmélyebb pontjára érve a verembe hull. A járatban egyébként nincs semmi.

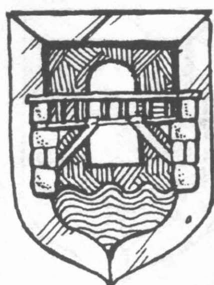
A III. terem másik titkosajtaja (L. pont) is halálos csapdát rejt. Az ajtó megtalálását és kinyitását is módosító nélkül lehet dobni. Amint az ajtó kinyílik és a karakterek bevilágítanak, egy rendkívül magas, három méter széles és hat méter hosszú termet látnak. A végén egy ajtóban Maffo áll fejszével a kezében. A törpe mozdulatlanul szemez a kalandozókkal. A játékosok persze csak egy ügyesen elhelyezett tükröt látnak – Maffo valójában a fejük felett áll. Ha valaki belép a terembe, tüstént egy mély verembe zuhan. E csapdát a csapdafelfedezés alapértékének megdobásával meg lehet találni. Ha valaki mégis leesne a verembe, akkor az ott elhelyezett karók 2k6 Fp-t sebeznek rajta a majd négy méteres zuhanás után. Ha valaki utána mászna a törpének, aki egy álcázatlan kijáratban áll a kalandozók feje felett, Maffo futásnak ered és eltűnik az N jelű titkosajtó mögött. A járat rendkívül meredeken lejt a törpe korábbi tartózkodási helye és az O-val jelzett pont között. Innen a titkos járat a III. terem alatt fut tovább. Az N jelű ajtó remek munka, álcázása tökéletes. Felfedezése mínusz 65 %-kal történik. Kinyitni lehetetlen, mert a törpe szokásának megfelelően elreteszeli belülről. Innen szinte teljesen lemásolták a pengekerekes csapdát. Jó előre lábnyomokat hagytak az N ponttól a P pontig haladó folyosón. Gondos megfigyeléssel, alapfokú nyomolvasással és sikeres Intelligenciapróbával rá lehet jönni, hogy a törpék ismét a „saját nyomunkban hátrálunk visszafelé" trükköt alkalmazták. Ezzel az a céljuk, hogy a kalandozókat becsalják a folyosóra az R pontig. Itt ismét egy zsinórcsapda van elhelyezve a földön (felfedezése –20-as módosítóval), aminek megérintésére a P pontról elindul egy kőgolyó. Elmenekülni előle a két méter széles folyosón három Gyorsaságpróbával lehet. Ha valaki elvéti, a leghátul haladót a golyó legázolja, 3k6 Fp-t sebezve rajta. A golyó az első áldozat elérése után elakad – áldozat híján pedig az O pontig gurul, elzárva a járatot.

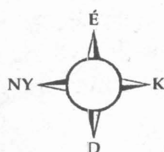
A III. teremben nincs egyéb látványosság. A kincstár felé vezető folyosó, aminek bejáratát a hamis pentagramma metszi, szintén csodálatos faragásokkal borított falú járat. Itt egy régi veremcsapda várja áldozatait. Felfedezésére a százalékot –20-szal kell dobni. Ha valaki beleesik, a tíz méter mély verem alján elhelyezett vaskarók 2k6 Ép-t sebeznek rajta.

A verem mellett, a fal mentén két-két méteres sávon lehet közlekedni. Ha hőseink itt áthaladnak, akkor érnek a Kincstárterembe.

Ez a helyiség 20 x 20 x 5 m méretű, és teljes sötétség uralkodik benne. Közepén 10 méter átmérőjű kőhenger található, a tulajdonképpeni kincseskamra. A terem plafonja fényes vaslemezekkel van burkolva. Jókora területen hiányzik a vasborítás – innen az alapanyag a II. terembe vezető folyosó padlójához. Ha a karakterek körbejárják a termet, hátul ajtót találnak. Ez vezet egy előtéren keresztül a pihenőbe és a raktárba. A raktárban fegyverek vannak, néhány fejsze, lándzsa és nyílpuskalövedék. A raktárból még egy tárna nyílik, de ez mintegy húsz méter után beomlott. A raktár egyik sarkában búvik meg a törpék titkos járatainak bejárata. A bejárat álcázott, megtalálásához a képzettséget –20 %-kal kell megdobni. Az ajtó nincs bezárva: a kalandozók bejárhatják a titkos járatokat, ha akarják. A két törpe ekkor már az S ponton vár rájuk.



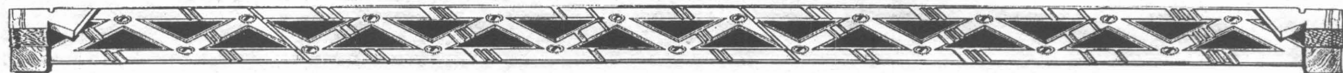




A titkos pihenő helyrajza

1. Lejárat

A lefelé vezető függőleges akna másfél méter széles és öt méter mély – bár erről hőseink csak félúton és fáklyafénynél győződhetnek meg, vagy persze leérkezve. Az aknában, a falnak támasztva erős vaslétra vezet a sötét mélységbe. Egy méterrel a Verem alatt a falon apró Kémszem Varázsjel rejtőzik – valószínűtlen, hogy a karakterek felfedeznék. (Sötétben 1%, infralátással 10%, ultralátással 35%, fáklyafénynél 20% az esély.) Az aknát a sziklából vájták ki, fala egyenetlen, őrzi a csákányok nyomát. Három méter után egy újabb helyiség mennyezetébe torkollik; a létra természetesen folytatódik lefelé, hiszen a talajon áll.





KM! A fentebb leírtakat saját stílusoddal, részletek iránti fogékonyságoddal teheted igazán élvezetessé. Érzékeltesd játékosaiddal az ellenséges, idegennek mondható világ hangulatát — enélkül a mese nem MESE lesz, hanem egy rakás csapda. Vigyázz tehát arra, ne csak a százalékdobások sikerének sekély öröme maradjon a karaktereknek; mint láthattad, hősnek való feladat ez is.

Gondold át alaposan, mit tennél te a két megszállott törpe helyében – hisz közel sem bizonyos, hogy játékosaid a fent leírt módon fognak viselkedni, sőt: a tapasztalat azt mutatja, hogy a játékosok mindig a lehető legváratlanabb, legvalószínűtlenebb ötletekkel állnak elő. A körülmények ellenére is igyekezz a törpék lépéselőnyét megőrizni! Helyismeretük mindenképp segítséget jelent számukra; ahol csak lehet, szemmel tartják a kalandozókat, és ha valaki felfedezi őket, vagy pláne, ha varázsolni kezd, biztos távolságba húzódnak. Láttak ők már ilyet... Közvetlen harcba csak akkor bocsátkoznak, ha más megoldás nem marad számukra.

A titkos járatokat a törpék azért tudták kiásni, mert nem sziklába, hanem földbe vájták őket; a kőfalakat úgy rótták össze távolról idehordott kőlapokból. Ez alól csak a kincseskamra a kivétel, melyet a törpe varázstudók jó kétezer esztendeje, mágikus úton hoztak létre.

A szenet Nastorék maguk bányászták az évtizedek során – az egyik, csapdának szánt járatban bukkantak rá. Kutatóaknákat fúrtak, hogy utóbb, ha idejük engedi, újabb csarnokot alakítsanak ki a mélyebb rétegekben, melyet a féregszörnyek betörése sem fenyeget.

A két törpe saját használatra készítette járatait. A legtöbbet akkorára ásták csak, hogy egy magukfajta fickó kényelmesen mozogni tudjon bennük. Az állandó megvilágításról azok az örökégő lámpások gondoskodtak, melyek szintén a valaha élt törpe mágusok képességeit dícsérték. (7E elemi fény + időmágia az örökkévalóságig.)

Ennyit a kincstárról – most következzenek a két főszereplő törpe értékei!

Nastor és Maffo (njk-k)



alap	**TÉ: 65**	**VÉ: 100**	**KÉ: 20**	**CÉ: 6**	Ép 11 Fp: 69
fejsze:	**TÉ: 77**	**VÉ: 111**	**KÉ: 25**	**Sebzés: 1k10**	

Láncinget viselnek, amelyek SFÉ-je 2.

Mindketten tetőtől talpig földesek és sárosak, hiszen az elmúlt kétszáz évben nemigen mosdottak. Mint Megszálottak, mentális és az asztrális támadásokra immunisak, csak a vak gyűlölet vezeti őket. Minden mágikus támadásra 50% ellenállásuk van. Olyanok, akár két földalatti ördög, akiket csak a pusztítás vágya éltet. Végezni akarnak mindenkivel, akit a kincstárba behatolni látnak. Törpéül beszélnek, bár Nastor régen igen jól beszélte a pyarronit is. Szóbaállni azért nem lehet velük, mert a rég esedékes váltáson kívül esküjüknek megfelelően senkit nem engedhetnek be (vagy ki) élve.



IV.

A titkos pihenő

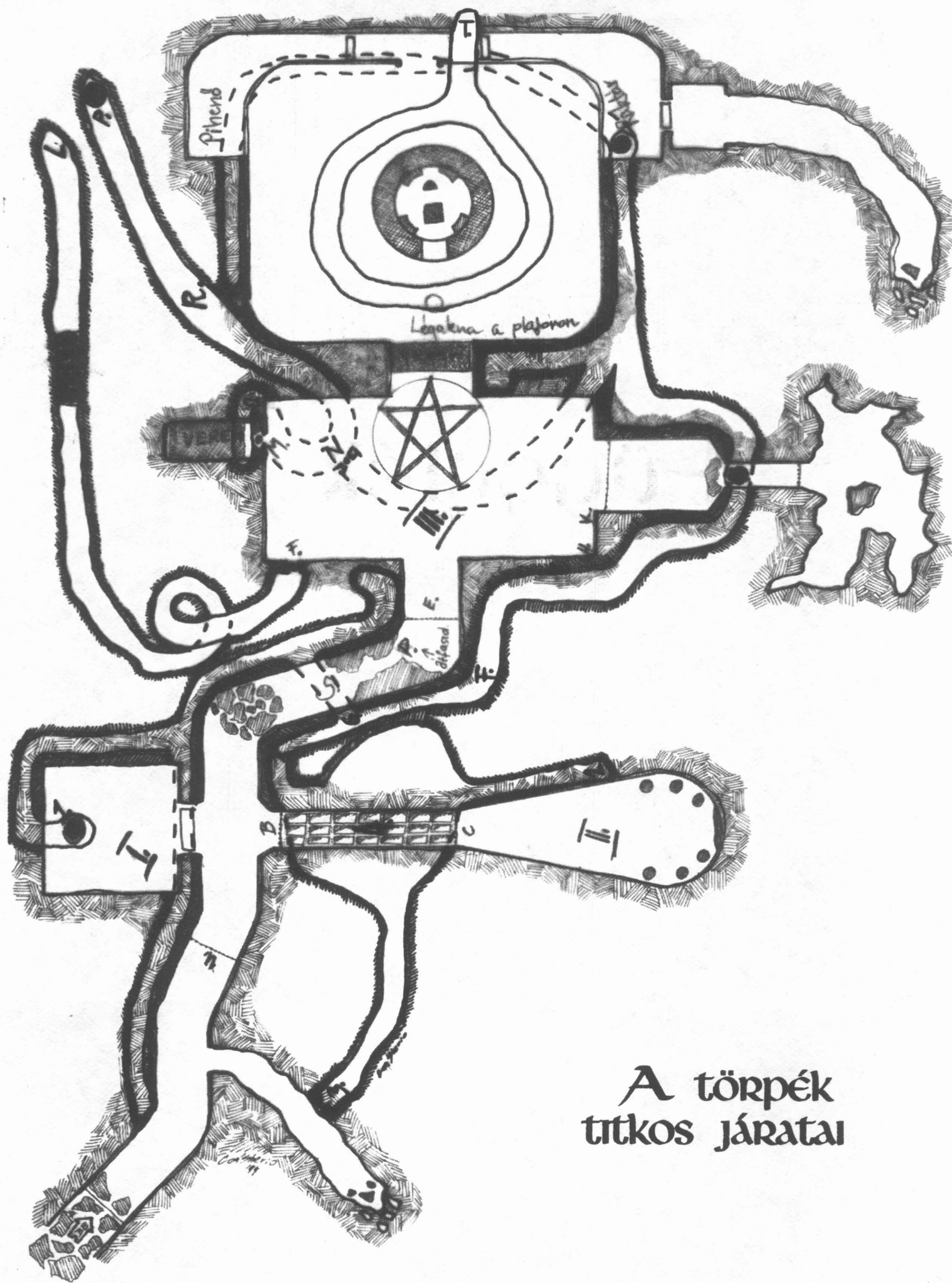


A Titkos Pihenő a törpék földalatti labirintusának azon része, melyet az alkimista és orkjai már elhódítottak. Az ősidőkben egy előkelő törpe úr lakrésze lehetett – erről árulkodik a helyiségek elrendezése és a gazdagon faragott falak. Hogy az utóbbi évezredekben mi célt szolgált, lehetetlen megállapítani, mert az új lakók (az alkimista és orkjai) saját igényeiknek megfelelően rendezték be. Nem riadtak vissza attól sem, hogy néhol barbár módon további otromba járatokat csákányozzanak a remekmívű falakba.

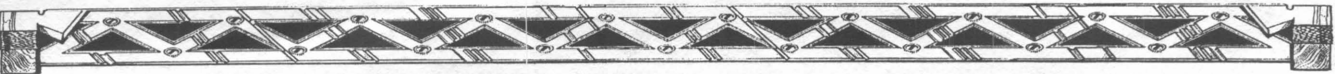
A Pihenőnek jelenleg két bejárata van, az egyiket az alkimista vájatta a sziklába a Wolgar ház pincéjéből, a másik a Katlan felett átívelő keskeny híd. Ez a híd választja el a titkos pihenőt a törpék területétől. A híd jől védhető, az alkimista könnyűszerrel megakadályozhatta, hogy a járatok régi gazdái visszafoglalják elvesztett területüket. Ugyanez igaz azonban a törpék állásaira is a szemközti oldalon: az orkoknak sem sikerült további járatokat elfoglalniuk. Az összecsapások színtere tehát a híd, s a Katlan mélyén csillogó tóban sok ork és törpe próbálkozhatott már az úszás tudományával.

Hőseink különböző körülmények között juthatnak le a Titkos Pihenőbe:

- Lehet, hogy mindezidáig sikerült megőrizniük álcájukat, s az alkimista hű zsoldosainak hiszi őket. Ez esetben reggel, Wolgar báró, Angus és a homonkulusz kíséretében érkeznek, s nem szükséges bujkálniuk, bár nincs módjuk körülszimatolni a pihenőben. Az alkimista – immár az igazi – elébük siet, s a kaland a *Várakozás* pontnál folytatódik.
- Ha odafenn a házban vagy a pincében lemészárolták a bárót vagy Angust (és az alkimista tud erről), ill. ha megölték a homonkuluszt (melynek halálát az alkimista minden esetben megérzi) a kaland a *Csapda* ponttól folytatódik.
- Ha hőseink szándékuk szerint titokban lopóztak le, de az alkimista észrevette őket valamelyik Kémszem, a homonkulusz, vagy a macska segítségével, a helyzet az imént leírtakhoz hasonló. A kaland a *Csapda,* s azt követőleg – mivel az alkimista hajlamos megbocsátani hőseink túlzott kíváncsiságát – valószínűleg a *Zsarolás* címszónál vázoltak szerint folytatódik.
- Ha sikerült úgy lejutniuk, hogy az alkimista erről nem szerzett tudomást, különösen jók az esélyeik. Ez esetben módjuk nyílik körülszimatolni a pihenőhelyen, tovább folytatva a nyomozást. Előbb-utóbb persze lebuknak, s ekkor két választásuk lesz: vagy harcba keverednek az orkokkal, vagy megadják magukat. Előbbi esetben a *Kutatás,* utóbbiban a *Zsarolás* pontban leírtak szerint folytatódik a kaland.



A törpék titkos járatai





Mardus [njk]

Idősödő, ápolatlan, elhízott alak. Pufók, pirospozsgás, arcában apró malacszemek ülnek, orra duzzadt és vörös a benyakalt szesztől. Részeg. Átizzadt inget, foltos nadrágot és kiszalonnásodott bőrmellényt visel.

Ha felébresztik először méltatlankodik, majd rémesen megijed. Némi jó szóval könnyen megnyugtatható, s ettől fogva barátságos. Bevallja, hogy ő volt a ház szakácsa, míg el nem bocsátották. Nem állhatja, hogy feleslegessé vált, ezért iszik. Ismeri a járást a házban, minden éjjel belopakodik és megdézsmálja a hordók tartalmát – büszkén vallja, hogy hetek óta nem jutott ideje kijózanodni. Szerinte a ház lakóinak már amúgy sincs szükségük a sok nemes nedűre – akkor meg miért álljon itt, nem igaz?

Ha hőseink a ház lakóiról faggatják, elbeszéli, hogy furcsán viselkednek: nem esznek, falfehérek, hideg a bőrük, akár a hulláké.

Idővel azt is kikottyintja, hogy olykor különös hangokat hall a pincében, s bizony nem csoda, mert szörnyek járnak idelent. Torz, emberi alakok, akik morognak és arasznyi agyarakat viselnek a szájukban (orkok). Ha faggatják, vajon tudja-e, miként kerültek ide a „szörnyek" – s a kérdést netán egy ezüsttel is nyomatékosítják – hajlandó elárulni, hogy a Verembən másznak elő a föld alól. Szívesen odavezeti hőseinket.

9. Börtön

A Lépcsősor (7) második fordulójában hallott káromkodást követve hőseink sötét, szűk folyosón találják magukat. Rövidesen meredek kőlépcső vezet tovább lefelé, még mélyebbre a föld alá. Ezt a járatot már a roxeni domb alapját adó sziklába vájták – a falakon látszik a csákányok nyoma. Hiányoznak a falakra erősített fáklyatartók is. Hamarost erős vasrács zárja el az utat a járat teljes szélességében és magasságában, a benne nyíló apró ajtót zár reteszeli, s a kulcsnak nyoma sincs. Itt már jóval közelebbről hallatszik az átkozódás, s kiabálva válaszolni is lehet. (Kideríthető, hogy az illető valójában fogoly, s nem a kalandozókat, hanem fogvatartóit átkozza!) Az egyszerű szerkezetű, durva zárat csak mágiával vagy tolvajszerszámokkal nyithatják ki hőseink (Zárnyitásra +20%), mert a kulcs az igazi alkimista nyakában lóg.

Ha átjutnak a rácson, folytatódik a lépcső, ami vízszintesen tovább vezető folyosóba torkollik. Itt újabb vasrácsba ütköznek a karakterek – ugyanaz a kulcs vagy módszer nyitja. A rácson túl sötét börtönfolyosó kezdődik, mindkét oldalán kovácsoltvas cellaajtók sorakoznak. Az ajtókon rácsos kémlelőablak nyílik, melyen bepillantva hőseink ráakadhatnak a kiabálóra. Cellájának ajtaját lakat zárja, melyet kulcs híján, valamely súlyos tárggyal vagy fegyverrel egyszerűen leverhetnek. Ily módon kiszabadíthatják az alkimista foglyát.

Agar [njk]

Egykori külsejéről kevés állapítható meg. Mostanra rettenetesen lefogyott, ruhái elszakadtak és elkoszolódtak. Szemei beesettek, bőre zöldes színezetű (az alkimista mérgétől). Állandó köhögőrohamok, hányinger gyötri, bár nemigen akad már a gyomrában semmi, amitől megszabadulhatna. Fegyvere, bárminemű felszerelési tárgya természetesen nincs.

Elmondja, hogy két gyanús külsejű alakkal, Roggal és Gareffel érkezett a házba, akik azt állították, zsoldosként jó pénzt kereshet itt. Ám az első éjszaka az átkozott alkimista megmérgezte, és két pribékjével ide, a börtönbe hozatta. Azóta nem kap enni és inni, s a méreg egyre inkább

Nem játékos karakterek

Darhas Karamond, Roxan Régense

Név: Darhas Karamond
Státusz: NJK
Kaszt: -
Szint: -
Faj: Ember
Jellem: Rend
Vallás: Pyarroni

Erő: 9
Gyorsaság: 11
Ügyesség: 10
Állóképesség: 8
Egészség: 13
Szépség: 15
Intelligencia: 16
Akaraterő: 12
Asztrál: 17
Műveltség: 15

Kezdeményező érték: 1
Támadó érték: 1
Védő érték: 56
Célzó érték: -

Életerő-pont: 6
Fájdalomtűrés-pont: 11

Pszi: Mf
Szint: 4
Pszi-pont: 19

Képzettségek

Történelem ismeret	*Mf*
Pszi	*Mf*
Írás/Olvasás	*Mf*

Nyelvismeret
(illanori 5; pyarroni Mf; dzsad 5; shadoni 5)
B: 4



Középkorú, alacsony, könnyed testalkatú és elegáns megjelenésű férfiú. Modorát hanyag nemtörődömség jellemzi, gesztikulációi kifinomultak, akárcsak politikai érzéke. Királykék selyemruhákat visel, a lábán könynyű szattyán csizmát, a derekán drágakövekkel rakott, arany dísztőrt. A végletekig udvarias, amitől minden megnyilvánulása mesterkéltnek hat.

Több, mint negyven esztendővel ezelőtt született Dreina első havában, Roxen városállam egyik legbefolyásosabb nemesi családjának első gyermekeként. Két öccsel és egy húggal ajándékozták meg az Istenek. Őket Darhas később magas tisztségre emelte. Politikai érzékét előbb családja nevének bearanyozására, utóbb a megüresedett régensi szék megszerzésére fordította. Igazságos, de keménykezű uralkodót ismert meg benne a nép. Kevesen tudják azonban, hogy minden cselekedetében mérhetetlen hatalmi és népszerűségi vágy sarkallja. Ezen kétes erényekért mindere képes.

A fegyverforgatás és a bátorság nem erőssége, annál ügyesebben forgatja nyelvét és mozgatja szolga-figuráit a helyi történelem sakktábláján. Embereit jó érzékkel választja ki a nekik megfelelő feladatokra, ezt bizonyítja jól képzett elit testőrsége – s talán a kalandozók felbérelése is...

Különleges képesség:

Darhas Karamond nem sorolható egyetlen M.A.G.U.S.-beli kalandozó kasztba sem. Ő politikus, s bizonyos mértékig szellemi ember - ezzel magyarázható Pszi képzettsége.





külső falon – mint már említést nyert – ablakok néznek az előtérre, a külsőn ajtók nyílnak az emeleti szobákba. Az ajtók közti fehérre meszelt falszakaszokon pajzsok, fegyverek függnek, lámpásokat tartó díszes falikarok meredeznek. A körfolyosó északnyugati végében szűk csigalépcső vezet le a fürdőbe (10).

13. Öltözőszoba
A helyiség mennyezetét és falait bíbor drapéria fedi. Szekrények és ládák állnak egymás mellett, köztük hatalmas tükrök. Az ablak mellett, a sarokban fiókos öltözőasztalka áll, székkel, tükörrel. A báró szobájából és galéra körfolyosójáról lehet bejutni ide.

14. A báró szobája
Valójában hálószoba, erről árulkodik a helyiséget uraló hatalmas, baldachinos ágy. Mellette vérttartó fabábu őrködik – ezen kívül csak egy ferdelapú olvasóasztal és egy kényelmes karszék található idebent. Az ajtó belső oldalán kampók sorakoznak, rajtuk házikabát, köpönyeg, s egy fürdőlepedő lóg – látnivalóan rég nem viselték egyiket sem.

15. Angus szobája
Puritán egyszerűség jellemzi a helyiséget: egy masszív, szalmazsákokkal bélelt priccs, egy asztal, szék és szekrény áll idebent. A szekrényben ruhák lógnak, mind az öreg „várnagy" medvét megszégyenítő testméretére szabva.

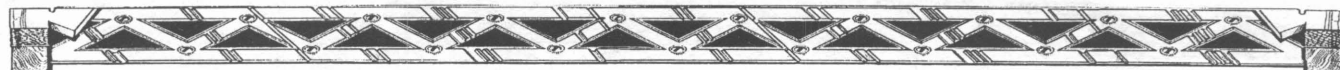
16. Az alkimista szobája
Angus szobájához hasonló a berendezés, kiegészítve egy apró íróasztallal. Mindazonáltal minden „élet" hiányzik a helyiségből: pedáns rend, tisztaság jellemzi. Az íróasztalon a tintatartóba beleszáradt a tinta, beleragadt a toll. Papírnak, könyvnek nyoma sincs.

A pince helyrajza

1. Pincefolyosó
A pincébe vezető lépcső végén hosszú pincefolyosó indul. Földbe vájták, falait és mennyezetét boltívesen rakott téglák alkotják; négy-öt lépésenként fáklyatartókat erősítettek rá. Talaja egyenetlen, göröngyös, de egyik irányba sem lejt. A lépcső után jobbkéz felé újabb lépcsősor indul a mélyebb pincerészbe; az egyenesen tovább vezető folyosón pedig öt raktárkamra ajtaja nyílik: mind erős, kulccsal zárható tölgyfaalkotmány.

2-6. Raktárkamrák
Földbe vájt helyiségek, padlójuk egyenetlen, kőlapokkal kirakott. A falak mentén fapolcok sorakoznak, rajtuk, élelmiszerek, nyersanyagok, konyhai eszközök; középen hordók és zsákok. Mindegyik kamra mennyezetéről kampóra akasztott olajlámpás lóg.

7. Lépcsősor
Hasonló a pincelépcsőhöz, két lépcsőfordulón át vezet le a mélypincébe. Mindkét fordulóban újabb elágazásra bukkanhatnak a karakterek. Az elsőt elérve a sötétbe vesző folyosó vége felől távoli hortyogásra lehetnek figyelmesek – ha csendesen haladtak. A második lépcsőfordulónál pedig, ha zajt ütnek, vagy hangosan beszélgetnek, válaszként szitkozódó kiabálást hallhatnak az újabb leágazás mélyéről. Végül a lépcsősor áthalad a Pincefolyosó alatt és a Mélypincében végződik.



Így nevezi magát az ismeretlen, aki a rablók támadásakor hőseink mellé áll. Idősödő, deresedő halántékú, egykor hollófekete hajú férfi. Szálas termete, a harcban is magabiztos arcvonásai, harcmodora elárulják, hogy veterán zsoldoskatona. Az erszényében évtizedek alatt összeverekedett vagyonát (95 arany) őrzi, amit az összecsapásban dühödt oroszlánként véd.

A közelmúltban hagyott fel a zsoldosmesterséggel, s birtokot készül vásárolni, ahová öreg napjaira visszavonulhat. Mindennek ellenére felbérelhető, heti zsoldja 1 arany. Hűséges, bátor katona, aki életveszélyben sem hagyja magára urát.

A napokban teljes fegyverzetét pénzzé tette, egyedül utolsó ura búcsúajándékát, egy aranyozott dísztőrt őrzött meg. Mindazonáltal remekül ért a kardokhoz, a szálfegyverekhez és bármilyen vértben képes harcolni.

Zaraquer, az „alkímista"

Név: Zaraquer
Státusz: NJK
Kaszt: Varázsló
Szint: 5
Faj: Ember
Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Ranagol

Erő: 10
Gyorsaság: 13
Ügyesség: 12
Állóképesség: 16
Egészség: 13
Szépség: 10
Intelligencia: 16
Akaraterő: 13

Asztrál: 14
Műveltség: 17

B: 10

Kezdeményező érték: 17
Támadóérték: 25
Védőérték: 80
Célzóérték: 2
Életerő-pont: 6
Fájdalomtűrés-pont: 28

Pszi: Kyr -methódus
Szint: 5
Pszi-pont: 37

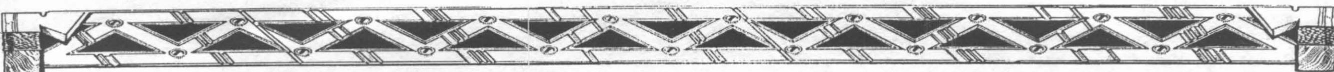
Képzettségpontok: 72
Képzettségek:
Alkímia *Mf*
Rúnamágia *Mf*
Élettan *Af*
Ezenfelül megkapja az 5. szintű varázslóknak járó képzettségeket.



Feltűnően magas, törékeny testalkatú, középkorú férfi. A bőre szürke pergamenként tapad a csontjaira, kirajzolódnak alatta a csontok és inak. A szemei csillognak, mintha szűntelen láz gyötörné, s erre utal a gyakran rátörő köhögés is. Fekete ruhákat, s felettük hatalmas fekete köpönyeget visel, ez utóbbi alatt számtalan veszedelmes holmit rejteget a kíváncsi tekintetek elől. Az erkölcsöt a gyenge emberek mentsvárának tartja a könnyebben érvényesülő erősekkel szemben. Maga magát ez utóbbi csoportba sorolja, s közeli embereit is ekként válogatja.

Testét Kémszem Varázsjelek és egyéb mágikus rajzolatok jelpárjai borítják - miáltal meglehetősen óvatlan módon szimpátia viszonyban áll a fél Világegyetemmel. Persze, ha jut rá ideje, igyekszik megszakítani a rajzolatokat, melyeknek párját bárki is felfedezte - ha jut rá ideje...!

Kránban tanulta ki a boszorkánymesteri mágia fortélyait egy névtelen, de annál aljasabb „mestertől". Többször ölt életében, mint ahányszor más a csizmáját tisztítja - túlnyomórészt lesből, távolról vagy cselt vetve. Mágiáját is ekként használja, mentesen az erkölcstől és a szépér-



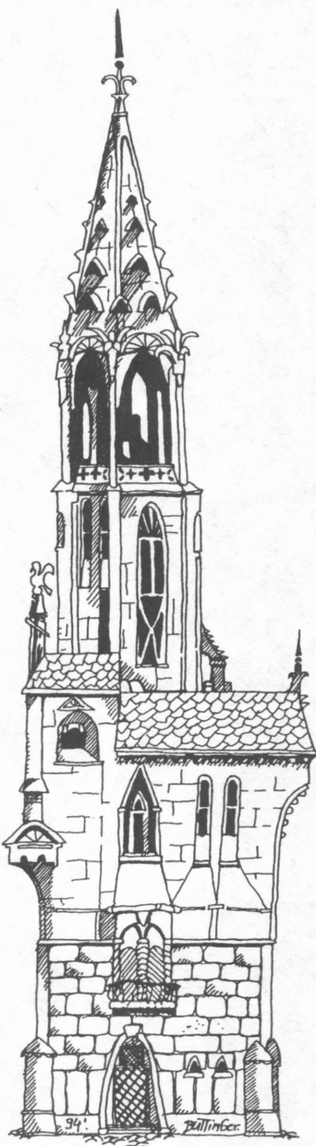


3. Ebédlő

Valamivel kisebb helyiség, mint a fogadóterem. Berendezése is hasonló, ám itt a falakat egészen a mennyezetig rozettás faburkolat takarja. A földön faltól-falig érő, drága dzsad szőnyeg, amin több, edényekkel teli tálalószekrény is áll. Az északi fal egyik rozettája kihajtható, alatta az előtérbe vezető titkosajtó kilincse bujik meg. Maga az ajtó az egymásra simuló rozetták miatt csukott helyzetben észrevehetetlen.

4. Az őrség szállása

A szoba falait nem burkolták, csak meszelték; a mennyezeten faltól-falig húzódnak az emeleti födém hosszú gerendái, réseikből por szállingózik. A helyiségben hat priccs áll, egy erős asztal és négy szék. Az utca felé két ablak nyílik, a kocsibehajtóra egy, továbbá egy kulcsra zárt ajtó (a kulcs nincs a zárban). Az északi fal díszítetlen kandallójában felhalmozott fa, de a tűz nem ég. Az egyik priccs alatt fekete kandúr bújik meg öszszegömbölyödve; ha hívják, simogatják, barátságosan viselkedik.



5. Konyha

L alakú helyiség, padlója nyers kő, falai burkolatlanok. Több masszív asztal és szekrény áll itt, a falakon fém és fa edények, főzőeszközök. A kandalló egyik oldala óriási, átmelegíthető lemez, a másik kemence. Az egész házban egyedül itt érezhető némi meleg, s valóban: a lemez alatt még meleg a hamu. A mennyezetről kocsikerékre emlékeztető gyertyatartó lóg.

6. A szolgák szállása

Hosszú, igénytelenül berendezett helyiség. Nyolc ágy áll a falak mellett – nem többek egy-egy szalmazsáknál és pokrócnál. A padlót deszkák borítják, a meszelt falakat semmi, csak az elbocsájtott szolgák hátrahagyott, rongyos ruhadarabjai függnek a rozsdás kampókon. Középen hosszú asztal, kétoldalt lócák; az asztalon már-már kiürült olajmécses. Két ajtó nyílik innen: az egyik a konyhába, a másik az istállóba.

7. Raktárfolyosó

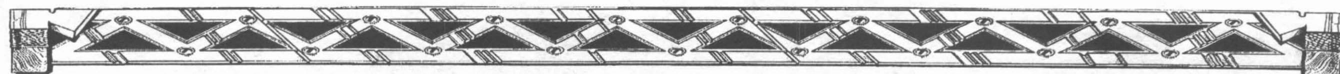
A talajt kőlapokkal rakták ki, a falak meszeltek, a mennyezeten látszik az emeletet tartó födém. Kelet felé ajtók sorakoznak, a konyha felőli első a pincelépcsőre (8) nyílik, a többi a raktárakba (9). A nyugati falon apró kulcsra zárt ajtó (az előtérbe vezet), valamint erős, kétszárnyú kapu – ezen hordják a házba a tüzelőt, hordókat, zsákokat, s egyéb, a háztartáshoz használatos portékákat. A folyosó északi végén, az istállóba nyíló ajtó szintén vasalt, s kulccsal zárható – fő szerepe, hogy zápor esetén fedél alatt is be lehesen jutni a házba az istállóból s a kocsiszínből.

8. Pincelépcső

A meredek, boltíves járatban fából ácsolt, számtalan láb koptatta lépcsősor vezet lefelé. A falak és a mennyezet lapjával egymásra fektetett kövekkel vannak kirakva. A lépcsősor két forduló után éri csak el a pince szintjét, mindkét fordulóban olajlámpás függ a mennyezetről – egyik sem világít, bár mindkettő meggyújtható.

9. Raktárak

Három egymás melletti helyiség. Padlójuk kövezett, faluk meszelt, míg a mennyezeten itt is burkolatlan az emeletet tartó födém. A konyha felőli első raktárban a falak mellett polcok sorakoznak, rajtuk üvegekben,



A Homonkulusz átlagos magasságú, szélles vállú, megnyerő ábrázatú férfiú (volt). Vonásai merevek, semmiféle érzelmet nem tükröznek, a fáradtságot és a fájdalmat nem ismeri. Mestere akaratának megfelelően fekete ruhákat hord és fekete köpönyegbe burkolózik - ám a kalandozók, ha beszéltek az elbocsájtott szolgával, azonnal észreveszik a különbséget. Érzékszerveivel az alkimista érzékel, a száján keresztül ő szól, sőt egy Zóna Varázsjelnek köszönhetően még varázsolni is képes rajta keresztül. Ha az összeköttetés szünetel, a Homonkuluszba zárt lélek önmaga is képes cselekedni és logikusan gondolkodni, azonban vak és feltétlen hűség köti a teremtőjéhez. Ha nem kap parancsot önnálló tevékenységre, gyakorta csak ül és bámul maga elé. Amennyiben a Hűség Asztrálbélyeg és az Akaratátvitel Mentálbélyeg megtörik, a Homonkulusz nyomban alkotója ellen fordul, s a bosszú beteljesítésével az öngyilkosságba menekül.

A Homonkulusz testére írt jelek:
Halottmozgatás Bélyeg
Lélekcsapda Bélyeg
Zóna Varázsjel
Érzékolvasás Varázsjel (jelpár)
Hűség Asztrálbélyeg
Akaratátvitel Mentálbélyeg (jelpár)

Rog és Garef



Név: Garef
Státusz: NJK
Kaszt: Fejvadász
Szint: 4
Faj: Ember
Jellem: Halál, Rend
Vallás: Ranagol

Erő: 15
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 17
Állóképesség: 16
Egészség: 16
Szépség: 13
Intelligencia: 16
Akaraterő: 18
Asztrál: 17
Műveltség: 11

Kezdeményező érték: 36
(Sequor 51)
Támadóérték: 55
(Sequor 78)
Védőérték: 99
(Sequor, valamint alkar- és lábszárvért: 142)
Célzóérték: 6

Név: Rog
Státusz: NJK
Kaszt: Fejvadász
Szint: 4
Faj: Ember
Jellem: Halál, Rend
Vallás: Ranagol

Erő: 15
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 17
Állóképesség: 15
Egészség: 16
Szépség: 14
Intelligencia: 12
Akaraterő: 18
Asztrál: 17
Műveltség: 11

Kezdeményező érték: 35
(Sequor 50)
Támadóérték: 54
(Sequor 77)
Védőérték: 98
(Sequor, valamint alkar- és lábszárvédő 141)
Célzóérték: 6



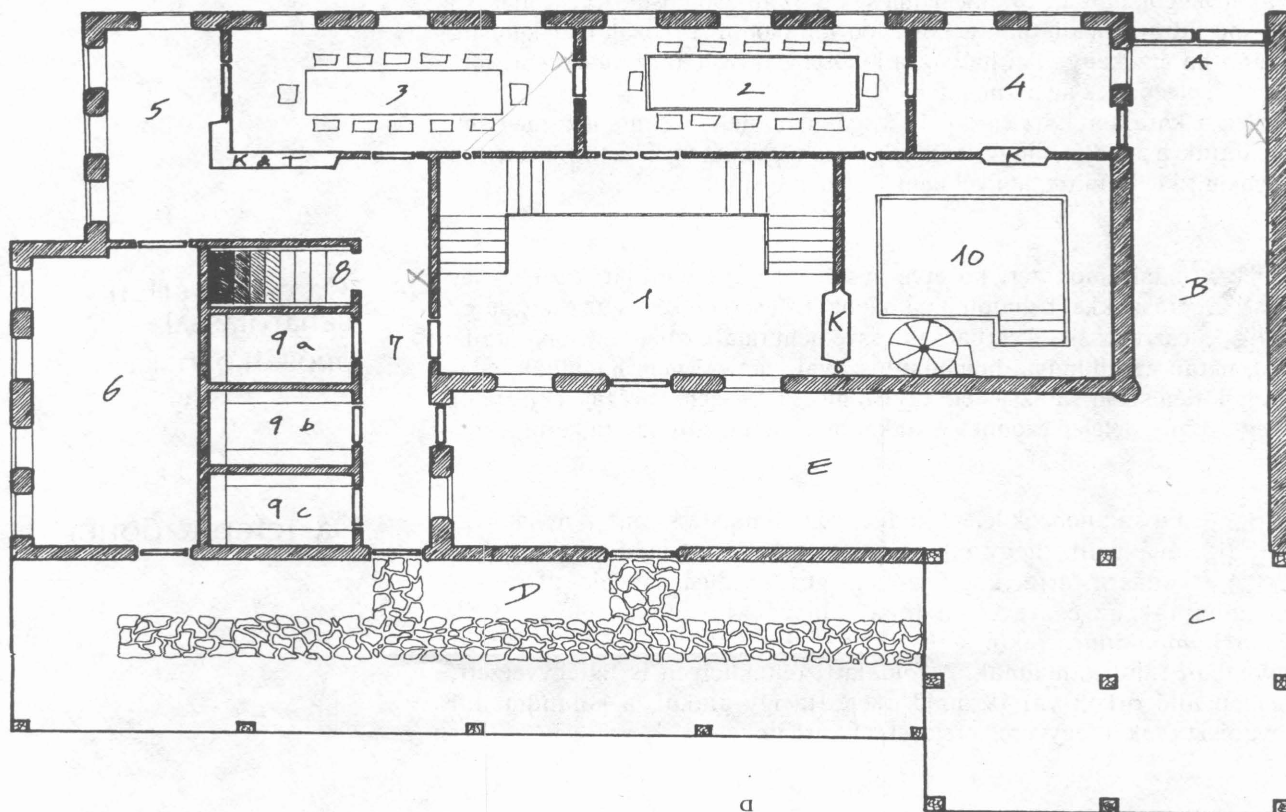
A báró bemutatkozik, majd közli, hogy a továbbiakban átadja a szót tanácsadójának, az alkimistának. Akarata és parancsai egyenértékűek az övéivel; a zsoldosok kötelesek engedelmeskedni neki.

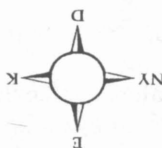
Az ál-alkimista minden további szócséplés nélkül felszólítja hőseinket, öltsék fel vértjeiket, vegyék magukhoz fegyvereiket, s máris indulnak harcolni. Közli, hogy napi zsoldjuk fejenként öt arany – ami bizony jelentős összeg. Ha összekészülődtek, Angus kendőt köt mindannyiuk szeme elé, hosszú kötelet ad a kezükbe – mely összefűzi őket, hogy egyikük se bóklászhasson el vakon a többiektől – s vezetni kezdi a sort lefelé a pincébe. Fennhangon kiáltja, ha lépcsőhöz vagy fordulóhoz érkeznek. A báró és az ál-alkimista is velük tart, figyelve, nehogy valamelyik zsoldos lessen a kendő alól. A menet lekanyarog a Verembe, ahol a homonkulusz kinyitja a rejtekhelyre vezető titkosajtót.

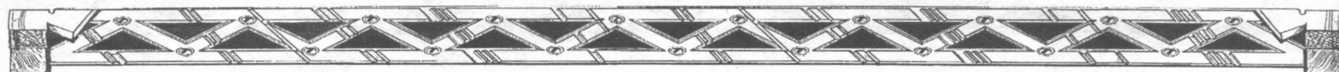
Hőseink elereszthetik a kötelet, s egyenként – továbbra is vakon – lemásznak a létrán. A kendő csak akkor kerül le a szemükről, ha mindannyian leértek, s a csapóajtó is becsukódott mögöttük. Itt van mindenki, a homonkulusz és a két élőhalott is.

A folytatást lásd a Pihenő leírásánál (IV. epizód).

A ház helyrajza







Életerő pont: 7
Fájdalomtűrés-pont: –

SFÉ: 4 (Mellvért)
Pszi: -

Szint: –
Pszi-pont: 0

Képzettségek
Képzettségpontok: –

A báró magas, erős testalkatú, ám élemedett korú férfiú. Haja ősz, vonásai – különösképp orra – büszke sast idéznek. Szemében egykor olthatatlan láng lobogott, amit a halál parázsló zsarátnokká szelídített; ahogyan büszke tartását is görnyedtté hajtotta. Méregzöld brokátruhája – mely méltóságot sugallt – mára elrongyolódott és elkoszolódott a testén; az alkímista utasítására éjjel-nappal mellvértet visel, és súlyos lovagkardot hord az oldalán. Mindent összevetve, az élőhalott báró csupán halovány árnyéka egykori önmagának.

Maradéktalanul teljesíti az alkimista parancsait, hiszen mágiával táplált hűséget érez irányában. Halálában is rendelkezik némi értelemmel, képes a legbonyolultabb utasítások értelmezésére, ám ha feladat híján semmilyen cél nem vezérli, csak ül maga elé meredve.

Különleges képesség:
Az élőhalott báró megőrizte teljes harcértékét, sőt, veszedelmesebb ellenféllé lett, mint életében volt, hiszen nincs fájdalom, mely legyűrné őt. Az élőhalottak közül leginkább a Zombikra emlékeztet, az asztrális és mentális mágiák sem hatnak rá.

Az élőhalott báró testére írt jelek:
Halottmozgatás Bélyeg
Értelemmel-felruházás Bélyeg (gyengített Lélekcsapda)
Kémszem Varázsjel (jelpár)

Angus, a „várnagy"

Név: Angus
Státusz: NJK
Kaszt: Harcos
Szint: 5
Faj: Ember (élőhalott)
Jellem: Halál,Káosz
Vallás: –

Erő: 19
Gyorsaság: 13
Ügyesség: 14
Állóképesség: 15
Egészség: 13
Szépség: 8

Intelligencia: 16
Akaraterő: 14
Asztrál: 12
Műveltség: 10

Kezdeményező érték: 24
(Kétkezes csatabárd 24)
Támadóérték: 49
(Kétkezes csatabárd 57)
Védőérték: 95
(Kétkezes csatabárd 101)
Célzóérték: 0
Életerő pont: 10
Fájdalomtűrés-pont: –

Pszi: -
Szint: –
Pszi-pont: 0

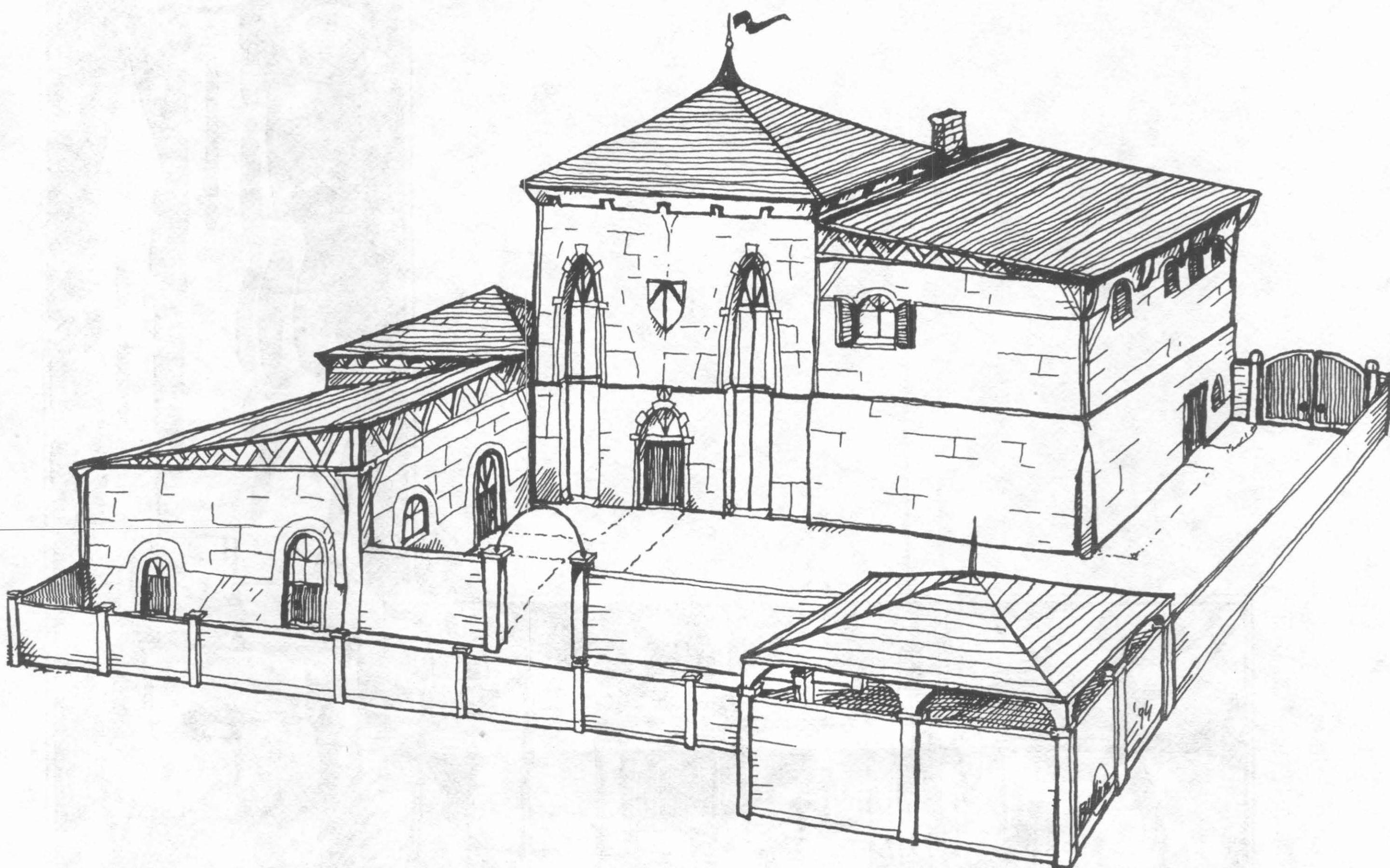
Angus egykor hihetetlen erejű férfiú volt, s e képességét halálában is megőrizte. Óriási fizikai ereje a megjelenésére is rányomja bélyegét: bár alacsony, rendkívül vaskos – ahogy mondják, „szélte, hossza egy". Karjai megszégyenítik mások combjának vastagságát, nyaka a bikáéhoz mérhető. A bő, sötét ruhákat kedveli, de az alkimista utasítására halála

III.

Wolgar báró háza

A báró háza a „Kastély" dombjának tövében – következésképp a város közepén – áll. Erődszerű, kétszintes építmény, melyet magas falak vesznek körül. A kapu valóságos bástya, s a ház terméskő falai is inkább várhoz, mint városi lakóházhoz illenek. Az ablakok keskenyek és rácsozottak, a földszinten éppúgy, mint az emeleten. A tető hagyományos ácsolatra rögzített cserép.

A házba két módon juthatnak be hőseink. A fogadós közreműködésével zsoldosnak jelentkezni kétségtelenül békésebb és célravezetőbb megoldás, mint az éj leple alatt átmászni a falon, vagy másként, erőszakkal behatolni.



Sötét papok

Vörös rúnákkal ékített fekete köpenyt viselnek, hitük és méltóságuk jelképeként. Egyetlen fegyverük a rövid áldozótőr – amit meglehetős ügyességgel forgatnak – és a halálosan veszedelmes sötét mágia. Murgogh válogatja ki őket a tehetségesebb közrangú törpék közül, s ő is gondoskodik kitanításukról és átnevelésükről. A sötét szertartások olykor rosszul sikerülnek – ámbár Murgogh ideje óta ez ritkán fordul elő – gyakorta némelyik pap életét követelve. Az utánpótlás szükséges, mert folyamatosan nyolc kitanult pap szükségeltetik a szertartások fennakadásmentes lebonyolításához.

A tanítványok közé tartozott Zargoff is, kiről rövid idő után kiderült, bár tehetséges, de nevelhetetlen. Mivel igazi titkokba még nem nyert beavatást, Murgogh visszatoloncolta a közrangú törpék közé – de ennek már több esztendeje.

Murgogh, a főpap

Név: Murgogh
Státusz: NJK
Kaszt: Boszorkánymester
Szint: 6
Faj: Törpe
Jellem: Halál
Vallás: Démon hit

Erő: 16
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 13
Állóképesség: 12
Egészség: 13
Szépség: 6
Intelligencia: 15
Akaraterő: 15
Asztrál: 13
Műveltség: 6

Kezdeményező érték: 29 (35)

Támadóérték: 38 (53)
Védőérték: 106 (120) B: 20
Célzóérték: 14

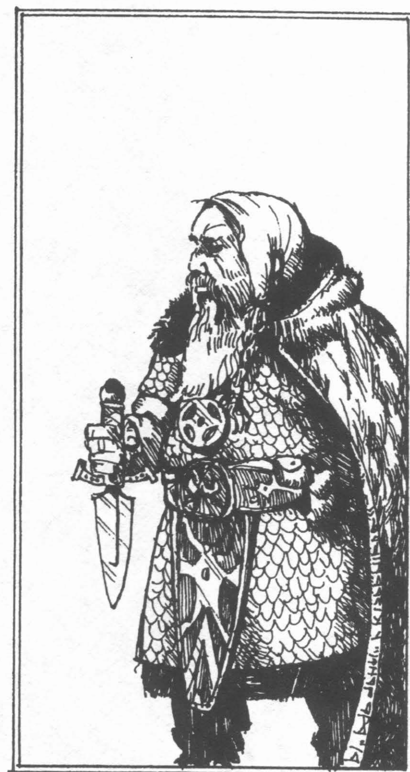
Életerő pont: 6
Fájdalomtűrés-pont: 40

Pszi: Mf
Szint: 6
Pszi-pont: 30

Képzettségek:

Fegyverhasználat:	
Csatacsákány	*Af*
Kés	*Af*
~~Tüskés buzogány~~	*Af*
Fegyverdobás:	
Hajítóbárd	*Af*
Sebgyógyítás	*Mf*
Építészet	*Mf*
Ősi nyelv ismerete	*Af*

Ezenfelül megkapja a 6. szintű boszorkánymester képzettségeit.



Murgogh a törpék között is alacsonytermetű, visszataszítóan ronda aggastyán. Vörös rúnákkal ékített fekete köpenyt visel, ősz szakállát és haját varkocsokba fonja, s a fonatokba mithrillből vert rúnadíszeket fűz. Arcát és kézfejét is tetovált, fekete rúnák borítják.

Évszázada már, hogy a sötét szertartások főpapja, hatalma messze felülmúlja a többi papét, kik egytől egyig a tanítványai. Konok és rosszindulatú; semmit nem vár már az élettől, s rossz néven veszi, ha más igen. Kemény kézzel uralkodik a „nyáján", határtalan tiszteletet követel, és kharei óramű pontossággal hajtja végre a szertartásokat. Semmi nem érdekli, csak hogy a szertartások zavartalanul lefolyhassnak – ez bilincseli az élethez, holott réges-rég a sziklák mélyén lenne a helye.



nyílnak a vendégszobák. Három ponton vezet fel lépcső: a kapu, a konyha hátsó bejárata és az istálló mellől.

Az ivó egyetlen, osztatlan helyiség, hosszú faasztalokkal, padokkal és székekkel. Három ajtaja van: az utcára, az udvarra és a konyhára nyíló. A söntéspultot a konyha felőli falhoz ácsolták. Az ivóban reggelente kevés a vendég, délben néhányan itt költik el ebédjüket, de az igazi forgalom napnyugtakor kezdődik. A fogadós leggyakrabban a söntés mögött tartózkodik, a felszolgálásban a leánya segíti, míg a fogadósné a konyhát vezeti. Az *Aranykakasban* rajtuk kívül két cselédlány és egy istállófiú dolgozik. A fogadósné öreganyja – fogatlan vénség – csak nagyritkán segít be.

Giller, a fogadós (njk)



Nagydarab, elhízott férfi. Haját sörterövidre vágva hordja; arcát zsírpárnák borítják, amiért sokan Holdvilágképűnek gúnyolják. Fehér inget, fekete pantallót és barna, elkoszolódott, keményre szalonnásodott bőrkötényt visel. Két ezüst ellenében a következőt tudhatják meg tőle hőseink:

Néhány napja, megvan már tán egy hete is, itt járt Wolgar báró. Hatalmas köpenybe burkolózott, nem fedte fel az arcát. Felszólította Gillert, hogy toborozzon számára mindenre elszánt fegyvereseket, s az éj leple alatt kísérje őket a Wolgar-házba. A báró sohasem volt barátságos, kellemes ember, de most mintha még ridegebbül viselkedett volna. Hozzá sem nyúlt az elétett ételhez és italhoz: közölte, miért jött, majd köszönés nélkül távozott.

Miután Giller elmondta mindezt, elégedetten méricskéli a kalandozókat.

"Ti talán megfelelnétek!", böki ki végül.

Az ajánlat remek lehetőség hőseinknek, hogy bejussanak a báró házába. Ha elfogadják, a fogadós estére visszavárja őket, hogy együtt keressék fel a bárót.

"Magatokban dőreség lenne odamennetek", mondja, „be sem engednének benneteket!"

Az elbocsátott szolga

Niss elvezeti hőseinket a báró egyik elbocsájtott szolgájához. Az illető a város szélén, magányosan lakik egy ócska viskóban. Jókötésű, megnyerő mosolyú legény, férfias vonásokkal. Szomorú, amiért gazdája méltatlanul elbocsátotta. Eleinte nem hajlandó beszélni az esetről, de néhány ezüst megoldja a nyelvét:

"Sihederkorom óta dolgozom a bárónak, én láttam el a lovakat, én tartottam rendben a házat, már ami a férfimunkát illeti: javítások, zsákok cipelése, miegymás, mert takarítani volt egy cselédlány, főzni meg a szakács. Mindig rendesen dolgoztam; az alkimista miatt történt az egész...! A sunyi barmot két hónappal ezelőtt fogadta házába a báró. Mindig is izgatta a mágia, s az effréle titokzatosságok, nyilván úgy remélte, tanulhat az alkimistától. Tán így is lett, mert alig telt bele két hét, s a báró megváltozott. Alig evett, mogorva lett és szótlan. Naphosszat csak meredt maga elé, ült mozdulatlanul. Hamarost a barátja, Angus is követte a csendes őrületbe; nem váltottak szót senkivel, még egymással sem, csak nagyritkán az alkimistával. Az meg úgy járt-kelt a házban, mintha bizony ő lenne az úr. Sötét dolgok ezek! Azután elkergették a cselédlányt, később a szakácsot is, egyedül én maradtam, de én sem tehettem be a lábamat többé a házba. Ők meg nemigen jöttek ki odabentről, úgyhogy alig láttam őket. Néhány nap múlva a báró engem is elbocsátott. Mindenről az a nyavalyás alkimista tehet!"

Ügyesség: 14
Állóképesség: 13
Egészség: 13
Szépség: 12
Intelligencia: 14
Akaraterő: 15
Asztrál: 13
Műveltség: 4

Kezdeményező érték: 22
Támadóérték: 33
Védőérték: 86
Célzóérték: 13
Életerő-pont: 6
Fájdalomtűrés-pont: 24

Pszi: Mf
Szint: 3
Pszi-pont: 17

Képzettségek:

Fegyverhasználat	
Csatacsákány	*Af*
Buzogány	*Af*
Tőr	*Af*
Történelemismeret	*Af*
Vallásismeret	*Af*
Építészet	*Af*
Legendaismeret	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*

Ezenfelül megkapja az 3. szintű boszorkánymester képzettségeit.

4. Szintű pap

Név: Pap 4
Státusz: Mellékszereplők
Kaszt: Boszorkánymester
Szint: 4
Faj: Törpe
Jellem: Halál,Káosz
Vallás: Démon hit

Erő: 14
Gyorsaság: 13
Ügyesség: 14
Állóképesség: 13
Egészség: 13
Szépség: 12
Intelligencia: 14
Akaraterő: 15
Asztrál: 13
Műveltség: 4

Kezdeményező érték: 28
Támadóérték: 34
Védőérték: 88
Célzóérték: 12

Életerő-pont: 6
Fájdalomtűrés-pont: 32

Pszi: Mf
Szint: 4
Pszi-pont: 21

Képzettségek:

Fegyverhasználat	
Csatacsákány	*Af*
Buzogány	*Af*
Tőr	*Af*
Történelemismeret	*Af*
Vallásismeret	*Af*
Építészet	*Af*
Legendaismeret	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*

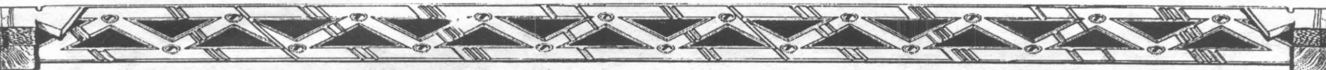
Ezenfelül megkapja az 4. szintű boszorkánymester képzettségeit.

Törpe katonák



Név: törpe katonák
Státusz: Mellékszereplők
Kaszt: Harcos
Szint: 1
Faj: Törpe
Jellem: Rend
Vallás: Démon hit

Erő: 19
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 13
Állóképesség: 18
Egészség: 16
Szépség: 13
Intelligencia: 10
Akaraterő: 8
Asztrál: 9
Műveltség: 2

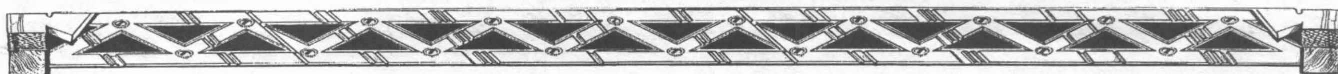




ra nyíló pinceablakok mögül a járókelők olykor vérfagyasztó, nem emberi torokból származó morgást hallottak.

Megérthetik a szívesen látott kalandozók, ez nyugtalanítja a város Régensét. Végül is itt, a Fű Ösvényéhez közel egyetlen város sem engedheti meg magának, hogy sötét ügyletek follyanak falai mögött, mert ha Pyarron megneszeli a dolgot, abból nagy baj lehet. Arra kéri hát hőseinket a Régens, hogy hatoljanak be a báró házába, fürkésszék ki, mi folyik odabent, s ha gonosz praktikák nyomára bukkannak, „oldják meg" az ügyet. Az emberélet most nem számít; a városi őrség szemet fog húnyni, bármit tegyenek is. Egyetlen kérése van csupán: soha senki ne tudja meg, hogy a kalandozók mögött ő maga áll. A szolgálatért cserébe 100 arany előleget ad – itt és most, ha úgy kívánják -, a további négyszázat teljes siker esetén folyósítja.

Sajnos keveset tud a báróról, mivel a feltűnés elkerülése végett nem nyomoztatott utána. Ezt tegyék meg a kalandozók – de hogy könnyebben eligazodjanak, melléjük ad egy fiút, aki úgy ismeri a várost, akár a saját tenyerét. Őt magát az elkövetkező napokban ne keressék, óvatosságból néhány napra elutazik. Ha a kalandozók végeztek, egy hét múltán, álruhában térjenek vissza a jutalom fennmaradó részéért.



Mozgás és harc a vízben

A víz, azon túl, hogy az ember számára belélegezhetetlen, sűrűbb közegével idegen élettér is számára. A szárazföld teremtményei lelassulnak benne, hiszen a vízben az előrehaladáshoz és a harchoz egészen más mozdulatok szükégesek. Mindazonáltal a vízalatti harc és mozgás fogásait egy ember is elsajátíthatja – ez a M.A.G.U.S.-ban az Úszás Képzettség.

A vízben, Úszás képzettség nélkül, előbb vagy utóbb minden karakter megfullad, hacsak nem ér le a lába, avagy nem képes valakiben vagy valamiben megkapaszkodni, ami a felszínen tartja. Haladni és harcolni képtelen, csak pánikszerűen és hasztalan csapkod maga körül, míg le nem süllyed.

Képzetlen úszó annyi körig képes a víz felszínén maradni, amennyi az Ereje.

Egy ember a víz alatt annyi körig bírja levegő nélkül, amennyi az Állóképessége, eztán elájul, újabb egy perc múltán pedig vízbefúl.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy mit jelent az Úszás Képzettség Alap- ill. Mesterfoka. Az értékek mindössze ágyékkötőt viselő úszóra vonatkoznak, akinek nincs felszerelése, nem akadályozza kézben tartott fegyver.

cselekvés	*Af*	*Mf*
Felszínen maradni	10 perc x Állóképesség	óra x Állóképesség
Egyvégtében úszni	perc x Állóképesség	10 perc x Állóképesség
– sebesség felszínen	1 m/kör	5 m/kör
– sebesség vízalatt	1 m/kör	3 m/kör
Teljes erőből úszni	kör x Erő	kör x Erő
– max. sebesség felszínen	5 m/kör	15 m/kör
– max. sebesség vízalatt	4 m/kör	10 m/kör
Max. merülési mélység	3 méter	5 méter
– max. merülés nehezékke	0 méter	15 méter

Merüléskor, 5 méterrel a vízfelszín alatt mindenki körönként Egészségpróbát köteles dobni, függetlenül attól, hogy Alap- avagy Mesterfokon úszik-e. Ha a próbát elvéti, méterenként és körönként K6 Fp-t veszít a rá ható nyomás miatt, míg végül elájul.

Amennyiben a vízbe is magával vitt felszerelésének kilogrammban mért súlya meghaladja az Erejét, az úszó elmerül, akár a kő. Ez egyben határt is szab a páncélok viseletének.

Természetesen a felszerelés súlya jelentősen csökkentheti az úszó teljesítményét. A súly minden kilogrammja eggyel csökkenti az Állóképességet és az Erőt (természetesen csak a fenti táblázatra vonatkoztatva, mert a Képességek valójában nem csökkennek). Ez annyit tesz, hogy 15-ös Állóképességgel az Alapfokú úszó 10 percig, a Mesterfokú pedig 1 teljes óráig képes a felszinen maradni még 15 kg súlyú felszereléssel is. Az emberfelettinek tűnő időtartamok elfogadásához tudomásul kell venni, hogy a kalandozók az Úszás elsajátításakor számolnak felszerelésük súlyával, és gyakorolják az úszást súlyokkal terhelve.

A felszerelés összsúlyába nem kell beleszámolni a víz felszínén fennmaradó tárgyakat. Amennyiben jelentős mennyiségű ilyen holmi akad, akár még arányosan tehermentesíthetik is az úszót, hiszen megtartanak más, önmagukban alámerülő tárgyakat és az úszót.

Marsias Deliad (NJK)



Így nevezi magát az ismeretlen, aki hőseink mellé áll. Idősödő, deresedő halántékú, egykor hollófekete hajú férfi. Szálas terme-te, a harcban is magabiztos arcvonásai, harcmodora elárulják, hogy veterán zsoldoskatona. Az erszényében őrzött 95 aranyat dühödt oroszlánként védi; később elmeséli, a közelmúltban hagyott fel mesterségével, s összeverekedett vagyonán birtokot készül vásárolni, ahová öreg napjaira visszavonulhat. Ha hőseink bérbe veszik fegyverforgató karját, a csetepaté végeztével is mellettük marad. Heti zsoldja 1 arany. Hűséges, bátor katona, aki életveszélyben sem hagyja magára urát.

KM: A rablók túlereje hamar megmutatkozik, intézd úgy, hogy ezt a Játékosok is érezzék! Az összecsapásban szerezzenek sebeket, de egyik karakter se veszítse életét; hitesd el velük, hogy nagy bajba kerültek, s mikor már látnivalóan alulmaradnának, jöhet a felmentő sereg, a városi őrség!

A katonák súlyos gerendával bezúzzák a kaput, s beözönlenek az udvarra. Gyakorlottan és összeszokottan mozognak, mintha csak előre tudnák, mi várja őket idebent. Egységük harminc főt számlál, mellvértben, kardokkal és számszeríjakkal felfegyverezve. Pillanatok alatt ellenőrzésük alá vonják a területet. A rablók nem bocsátkoznak harcba velük, hanem menekülnek; s úgy tűnik, az őrség is csak elijesztésükre kapott parancsot. Így a haramiák, hacsak a kalandozók nem kapnak el néhányat közülük, szemvillanás alatt elmenekülnek az udvarról.

A katonák körbeveszik hőseinket: nem támadnak rájuk, de mozgásuk elárulja, hogy a távozásban – ha erre a karakterek kísérletet tennének – erőszakkal is meggátolnák őket. Vezetőjük, ki Garsa hadnagyként mutatkozik be, felszólítja a kalandozókat, kövessék a Régenshez. Egyedül őméltósága jogosult megítélni az itt történteket. Tekintsék vendégeknek és ne foglyoknak magukat – ennek bizonyítékaként fegyvereiket megtarthatják.

Bár a katonák – ha nem kényszerülnek rá – nem alkalmaznak erőszakot, látnivaló, hogy az ellenállás értelmetlen. Ha mégis harcra kerül sor, azon igyekeznek, hogy a kalandozókat lehetőleg élve, súlyos sebek nélkül fogják el. Akárhogy is, végül a Régens palotájába kísérik hőseinket.

A Régens palotája

Az egyik legnagyobb udvarház a városban, bár az utca felől csupán erődítményt idéző kaputornya látszik – maga a palota csak a tágas belső udvar túlsó oldalán kezdődik.

A kaputorony az őrség lakhelye. Három emelet magas, bástyaszerű épület, keskeny, rácsos ablakokkal. Földszintjét majd' teljes egészében elfoglalja a tornyon átvezető boltíves kapubejáró, mellette csak két apró őrszobának, s a felsőbb szintekre vezető csigalépcsőnek jut hely.

A kaputornyon túl meglepően tágas udvar tárul hőseink szeme elé. Lovászfiúk sietnek elő, átveszik, elvezetik lovaikat. Az istálló hosszú épülete bal kéz felé húzódik, közvetlenül a kocsiszín mellett; jobbra a szolgák szállása, szemközt a palotaszárny látszik.

Ez utóbbiba kísérik a katonák a kalandozókat. Elegáns termeken, széles lépcsőkön haladnak, miközben a felvigyázók létszáma folyvást csökken; mire a „vendégek" Régens elé érkeznek, már csak a hadnagy és két embere marad mellettük. Mindazonáltal a folyosókon és a termekben díszőrség ügyel a ház nyugalmára.

Víz alatt a Harc fekve, alacsonyabbról és magasabbról harci helyzetek nem módosítják az esélyeket; alulról vagy felülről közelítve a Támadás félhátulról módosítói érvényesek.

Varázslás a vízben

Víz alatt a varázsigék kimondása és az összpontosítás jóval nehezebb. Úszásban képzetlen karakter a víz alatt képtelen varázsolni, még ha kap is valahogyan levegőt és nem is esik pánikba, akkor sem. Az Alapfokú úszó már képes valamennyire összpontosítani, ezért varázslatai létrejönnek, ám minden esetben kétszeres Mana-pont igénnyel. A mesterfokú úszó már otthonosan mozog a vízben, ezért a fenti hátrányok nem sújtják.

Mindenkire érvényes azonban a megkötés, hogy víz alatt legfeljebb 1 kör hosszan varázsolhat (Varázslási idő max. 1 kör). Minden víz alatt kimondott varázsszó csökkenti a visszatartott levegő mennyiségét, ezért a varázsige kimondását igénylő varázslatok varázslási ideje szegmensenként 1 körrel csökkenti a levegővétel nélkül eltölthető körök számát.

A robbanással, kitöréssel járó varázslatoknál a (lég)nyomás okozta sebzés megháromszorozódik, de minden tűz és Őstűz alapú varázslat körönként 15 E-t veszít az erősségéből.

A harcművészek a víz alatt nem alkalmazhatják a Slan-pszi harci diszciplínáit (Pl.: Chi-harc, Halálos ujj, Aranyharang)

Térgát varázsjel

Erősség: 1 E (1 Mp-ért 1-gyel növelhető)
Mana-pont: 1 Mp/1 méteres sugár
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Térgát Varázsjel Ynev várainak, erősségeinek, palotáinak mindennapos kelléke. Adott területen belül gátat szab a Térmágiának, az érintett területre és területről sem teleportálni, sem térkaput nyitni, sem bármilyen varázslatot távolbahatni nem lehetséges – hacsak a Térmágia erőssége (E) meg nem haladja a Varázsjel erősségét.

- A Teleport erőssége akkor 1 E, mikor az utazó tárgy vagy személy teljes súlyának megfelelő Mana-pontot fordít a varázsló a varázslatra; ennek megkettőzésével az erősség 2-re, megháromszorozásával 3-ra (és így tovább) növelhető.
- A Térkapu erőssége alapesetben (68 Mp) 1E, ami további 68 Manapontért 2-re növelhető.
- A Távolbahatás erőssége a hozzáfűzött legerősebb mozaik (legnagyobb E) erősségével egyenlő.
- A Szimpatikus Mágián alapuló varázslatokat a Varázsjel nem rekeszti ki.

A Térgát Varázsjel gömb területen belül fejti ki hatását, melynek középpontja mindig maga a jel. Az érintett területen belül a gátló hatás mindenütt azonos erősséggel érvényesül, míg a gömb határán kívül azonnal megszűnik. A védett gömb sugarát a Varázsjel felírásakor kell meghatározni, ez befolyásolja a rajzolás Mana-pont igényét. Minden 1



A harcok elhúzódtak, mivel egyik fél sem rendelkezett elegendő fegyveresssel, hogy végérvényessen legyőzze a másikat. Az alkimista orkjai – alig néhány harcos akadt közöttük, a többségük egyszerű bányász volt – elfoglaltak egy jól védhető területet a törpéktől, de további hódításra már nem futotta erejükből, ahogyan a törpéknek sem futotta arra, hogy kiűzzék a betolakodókat. A harc állóháborúvá szelídült, holott Krán szolgáinak inkább a pihenő kiépítésén kellett volna munkálkodniuk. Rövidesen megérkezik az első karaván, s vezetője egy vasat sem fizet, ha ilyen állapotokat talál...! Elkeseredésében az alkimista elhatározta, hogy zsoldosokat bérel fel. Az élőhalott Wolgar bárót elküldte a fogadóshoz, hogy az kerítsen neki mindenre elszánt fegyverforgatókat...

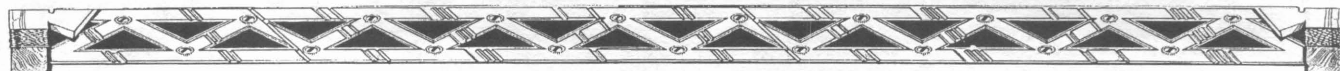
A Régens csele

Dorhas Karamond Régens néhány esztendővel ezelőtt átkutatta katonáival a város közepén álló különös épületet, a „Kastélyt". Az egyik barlang mélyén a föld gyomrába vezető járat rejtett ajtajára leltek, s a járatokban idővel összetalálkoztak a törpékkel. Az egyezség papjaik és a Régens közötti nem váratott magára soká: értelmében a város ura és katonái szemet húnynak afelett, hogy a törpék olykor embereket rabolnak el a városból sötét szertartásaik céljára; viszonzásként a törpék, ha elérkezik az idő, mágiával és fegyverrel segítik egyeduralomra a Régenst.

Mindkét fél számítása bevált. A Régens ügyes politikával mind közelebb került a sorsdöntő pillanathoz. Ekkor érkezett a városba az „alkimista". A törpék Karamond segítségét kérték, s ő, mivel törvényesen nem léphetett fel a báró házában megbúvó idegen ellen, ravasz cselt eszelt ki.

Értesült róla, hogy az alkimista zsoldosokat keres. Könnyen kitalálta azt is, mi célból. Túl kockázatosnak vélte saját álruhába öltöztetett katonáit a házba küldeni, hiszen ez, ha kitudódik, botrányt kavar a Nemesi Tanácsban. Idegenekre volt szüksége, akik büntetlenül behatolhatnak egy roxeni nemes házába. Akár megölik az alkimistát, akár hozzá pártolnak, a Régens malmára hajtják a vizet – hiszen az alkimista rögvest támadni fog, mihelyt serege megerősödik a zsoldosokkal. Ez esetben nincs más teendő, mint csapdát állítani a törpejáratokban, s a győzelem mellett még áldozat is kerül a törpék mocskos szertartásaihoz...

Dorhas Karamond kiadta a parancsot, hogy csaljanak a palotájába kalandozókat.



Átokűző tekercs

Zaraquer, a kráni varázsló a foglyul ejtett törpét kifaggatva sokat megtudott a Törött Fejsze Népét sújtó démoni átokról. Mivel maga is járatos volt a sötét praktikákban – messze többet tudott a démonokról és a kapcsolodó ismeretekről a sötét papoknál, de talán még az ősi törpe mágusnál is – kráni könyvei segítségével kidolgozta a litániát, mellyel az átok megszüntethető. A mágikus formulát tekercsre írta, hogy később már ne kelljen energiát (Mana-pontot) fordítania az átokűzésre. A tekercs a hagyományos mágikus tekercsekhez hasonlóan működik, elegendő felolvasni igéit, s a varázslat létrejön. Ehhez mindössze alapfokú jártasság szükséges a Rúnamágiában.



Természetesen az Átokűző tekercset a Gyűlölet Fala előtt kell felolvasni, hibátlanul és megszakítások nélkül. Az utolsó mágikus ige elhangzásakor a papírlap kettétépésével kell elszabadítani a rúnákban tárolt energiákat. Amint ez megtörtént, az évezredes átok megszűnik.

Jelmágia botja

A Jelmágia botja a Nekromanták botjának másolata. Felettébb ritka és értékes varázstárgy, mely a Jelmágiában óriási hatalommal ruházza fel használóját. A bottal – mely méretét tekintve inkább pálca – felrajzolt mágikus rajzolatok megalkotása csak fele Mana-pontba kerül, mert a szükséges energia másik hányadát a botra írt rúnák biztosítják.

Bájitalok, mérgek

Sorvasztó

Félelmetesen erős, 8. Szintű méreg, mely ételben, italban vagy füstté égetve egyaránt mérgez. A keringési rengszerre (IV.) hat, nagyon lassan. Eredménye a Tüdősorvadás néven rettegett boszorkánymesteri rontáshoz hasonló, ám a „betegség" lefolyása ezesetben felgyorsul: K6 nap után Gyengeséget okoz, majd 3 nap alatt végez az áldozattal.

Csúszó zselé

A sors kegyetlen tréfája, hogy a nagyravágyó Zaraquer már kiérdemelte a vágyott hírnevet, holott nem is sejti. Az általa kikísérletezett csúszós anyag, ha közismertté válik, egész Ynev elismerését kivívja. A felület, melyen ezt az áttetsző zselét szétkenik, csúszossá válik, akár a jég.

A Zaraquer féle Csúszó zselé legnagyobb előnye az eddig ismert hasonló hatású anyagokkal szemben az igénytelensége. Bármilyen edényben tárolható, nem szárad ki, nem romlik meg, hosszú idő után sem veszíti el csúszós hatását. Ráadásul színtelen és szagtalan, miáltal könnyen álcázható és alkalmazható.



csak a Tanács bíráskodhat: az uralkodó kizárólag a Tanács döntése után és aszerint járhat el. Így követeli a kényes hatalmi egyensúly, hiszen Roxenben nemzedékek óta egyetlen uralkodó sem volt képes kellő hatalmat összpontosítani az egyeduralomhoz.

Dorhas Karamond Régens uralkodása alatt Roxen távol tartotta magától az Al Bahra-kahrem csempészeit – azaz nincsenek bizonyítékok a Kránnal való együttműködésre. Egyesek úgy tartják, a város jóhíre a Régens becsületességének, pyarronhű, vallásos nézeteinek köszönhető, mások inkább ravaszságát emelik ki. Tény ami tény, a Régens – lehetőségeihez mérten – kemény kézzel, következetesen uralkodik alattvalóin.

A múlt eseményei

A következőekben betekintést nyersz Roxen távoli és közeli történelmébe — olyan betekintést, mellyel halandó nem rendelkezik. Nem feltételezéseket és legendákat tárunk eléd, hanem a színtiszta igazságot. Ezt így, egyben soha nem mondhatod el a játékosaidnak, ezekre a kaland során kell fény derüljön. Úgy is fogalmazhatnánk, a kaland célja, hogy mindezen dolgokat megismerjék. Persze könnyen előfordulhat, hogy bizonyos mozzanatok örökre titokban maradnak előttük.

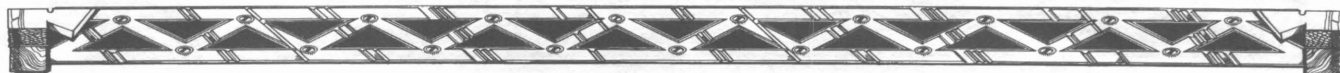
A távoli múlt eseményei

Valaha rég, mikor Északon még virágzott a Kyr Birodalom, és Délen az embernek még csak a hírét hallották, más népek éltek a mai Városállamok területén. Az emberiségnél sokkal ősibb népek; köztük törpék is.

Roxen akkoriban még nem létezett; a dombban, melyre évezredek múltán emelték, törpék laktak. Földalatti folyosóik és csarnokaik behálózták a környéket, de jelenlétükről a föld felett mindössze egyetlen építmény árulkodott: a komor sziklamonumentum. Tornyai és függőfolyosói a mélység járatainak tükörképei, s nem díszítőelemek, ahogyan azt később a környékre érkező emberek hitték.

Sokezer esztendővel ezelőtt egy őrült törpe mágus a démonok urának képzelte magát, s elbizakodottságában nem átallotta megidézni azok egyik fejedelmét. A démon elszabadult, s bár hatalma nem volt megidézői felett, megátkozta azokat. Elsőként a mágust érte utol a végzet, ám ő utolsó erejével még mágikus béklyóba verte a démoni átkot. Mivel azonban a fekete mágia mestere volt, a bilincset is fekete mágia biztosította. Az átok nem pusztított tovább, ám még a halálnál is komiszabb sorsra juttatta a törpéket. Ha akár egyetlen napon is elmulasztják végrehajtani az előírt Sötét Szertartásokat, az átok kiszabadul.

A Sötét Szertartások elvégzését önfeláldozó papjaik vállalták magukra. Idővel azonban értékrendjük – szükségszerűen – eltorzult: ma már nem látják be, hogy helytelen dolgokat cselekszenek. Lassan elfeledték régi isteneiket, kultikus tevékenységük kimerül az átok fogvatartását célzó gonosz rituálékban. Rég nem papok már – bár így szólíttatják magukat – hanem boszorkánymesterek: a fekete mágia gyakornokai. Rendületlen végzik a Szertartásokat, melyeknek legszembeötlőbb mozzanata, hogy vérrel tartják nedvesen oltárukat, a Gyűlölet Falát. Zsarnokként uralkodnak a rabszolgasorba kényszerített törpenép felett; mindent a Sötét Szertartásoknak rendelnek alá. Uralmuk záloga a fenyegetés, miszerint az elszabaduló átok rettenetes pusztulást okozna, ezért a Szertartások mindenek előtt valók.

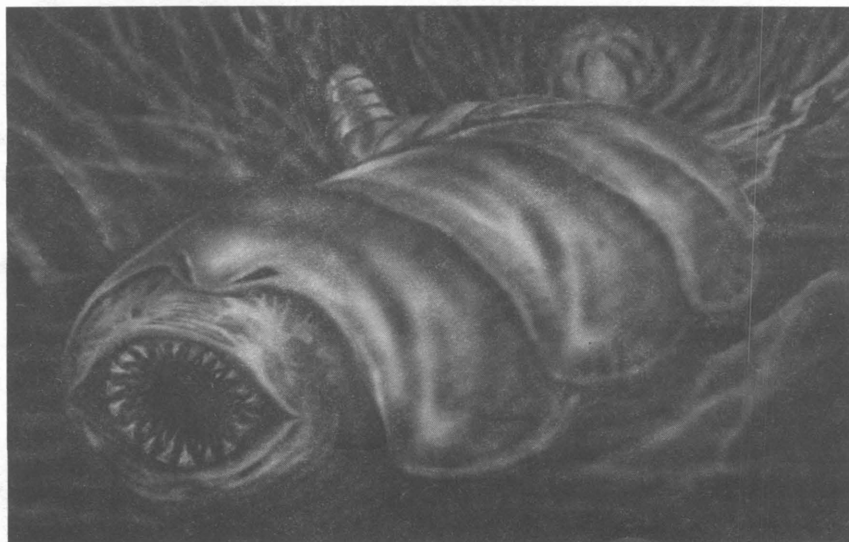


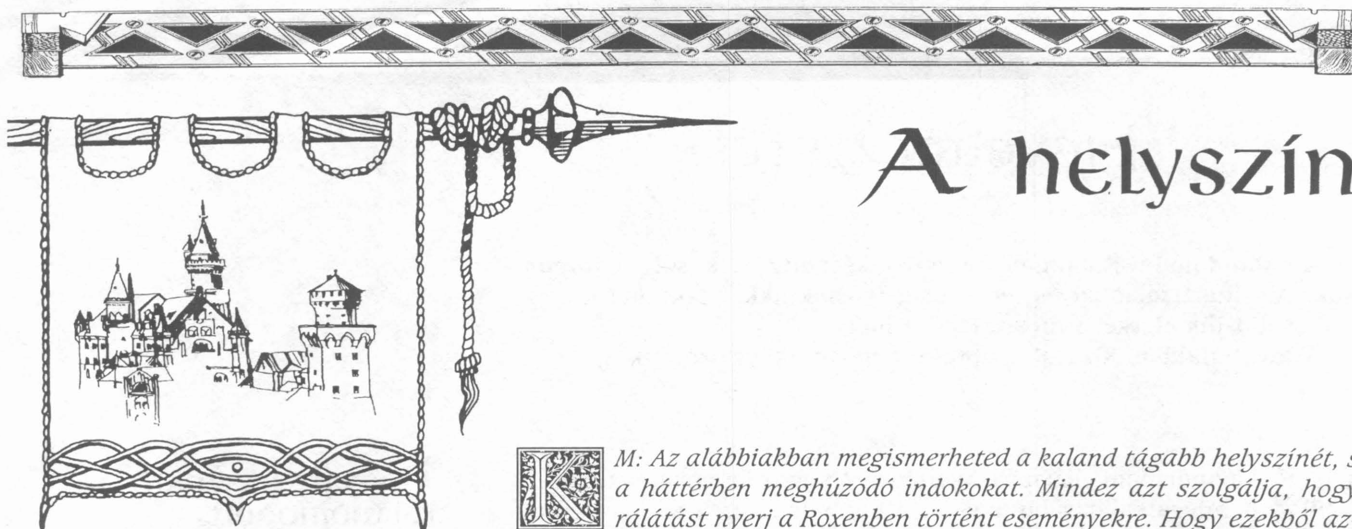
csont, bőr – gyakorlatilag nem nyerhető belőlük: vázuk porcos, kültakarójuk pedig az egyed esetleges pusztulása után oly szorosan tapad a húshoz, hogy eltávolítása úgyszólván lehetetlen – a tápláléknak szánt Gidereket ezért, Yneven egyedülálló módon, nem megnyúzva, hanem kifordítva készítik el.

SIRAMOR

ELŐFORDULÁS: ritka
MEGJELENŐK SZÁMA: 1k6
TERMET: E
SEBESSÉG: 80 (SZ) 30 (Falon) 60 (V)
TÁMADÓ ÉRTÉK: 55
VÉDŐ ÉRTÉK: 75
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 10
CÉLZÓ ÉRTÉK: –
SEBZÉS: 2k6
TÁMADÁS/KÖR: 1
ÉLETERŐ-PONTOK: 18
FÁJDALOMTŰRÉS-PONTOK: 42
ASZTRÁL ME: –
MENTÁL ME: –
MÉREGELLENÁLLÁS: 7
PSZI: –
INTELLIGENCIA: állati
JELLEM: –
TAPASZTALATI PONTOK: 10

A Siramor felettébb ritka és különleges barlangi „százlábú", rendszertanilag azonban – amennyiben ilyesmiről egyáltalán beszélni érdemes – nem a rovarokhoz, inkább a hüllőkhöz áll közel. Termete eléri egy nagyobb kutya magasságát, hossza meghaladhatja a három métert. Testét vastag, szelvényes kitinpáncél védi a fizikai behatásoktól. (Ami a játék szabályaira lefordítva annyit tesz, hogy kültakarójának SFÉ-je 2.) A barlangok mélyén előforduló lények maradványain, s magukon a lényeken





A helyszín

KM: *Az alábbiakban megismerheted a kaland tágabb helyszínét, s a háttérben meghúzódó indokokat. Mindez azt szolgálja, hogy rálátást nyerj a Roxenben történt eseményekre. Hogy ezekből azután mennyit és miként társz a játékosok elé, azt a te feladatod eldönteni, hiszen te ismered a karaktereiket, azok képzettségeit és tapasztalatait. Csak te ítélheted meg, mennyit tudhatnak a Városállamokról, Roxenról, Kránról, a Fű Ösvényéről és a törpékről. Mindazonáltal tégy meg mindent, hogy az alábbi információknak előbb-utóbb a birtokába jussanak, hiszen ezek nélkül a kaland majdhogynem élvezhetetlen. Tudakozódhatnak az NJK-któl, vagy mellékszereplőktől, netán utánaolvashatnak könyvekben.*

A városállamok

KM: *Ennyit majd' minden karakter tud A Városállamokról; ennek eldöntése a te feladatod, hiszen te ismered őket. A varázslók, papok természetesen tájékozottabak az egyszerű gladiátornál.*

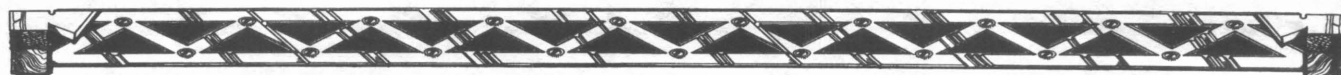
Városállamok területe a Kráni Hegység északi nyúlványától a Taba el Ibarát határoló Kie-Lyron folyó szalagjáig, Ordantól egészen a Gályák Tengerének csillogó tükréig húzódik. A gyepűn számtalan kisebb-nagyobb város és országocska él békésen – vagy éppen háborúban – egymás szomszédságában. Mindnek más az uralkodója, s az ynevi panteon megannyi istenének hívőit, templomait is meglelhetjük itt. A leírhatatlan káoszban – mondják – mindig történik valami: valami új, valami szokatlan.

A fű ösvénye

A *művelt, netán alvilági dolgokban jártas karakterek bizonyosan mindezt tudják a Fű Ösvényéről; a többiek inkább csak hallottak felőle, a részletekkel nincsenek tisztában.*

Több jelentős kereskedelmi útvonal is vezet a Városállamok területén, ám a leghírhedtebb kétségtelenül a „Fű Ösvénye". Nem egyetlen ismert – vagy épp titkos – utat jelent, hanem azt a megközelítőleg száz mérföld széles sávot, melyen belül az útvonal gyakorlatilag napról-napra változik. Az útvonal, melyen a dzsad alkimisták őrlőmalmaiból Krán sötét bércei közé szállítják az értékes kábítószert, az *Al Bahra-kahremet*.

Mivel a különleges fűszerkeverék jelentősen fokozza Krán orkjainak harci kedvét, időleges hiánya komoly kárt okozhat Shackallor erőszakon és rettegésen alapuló birodalmának. Pyarron ügynökei, politikusai mindent el is követnek, hogy megakadályozzák, vagy legalább késleltessék egy-egy szállítmány célba érését – bizony nem kevés sikerrel. A sokezer mérföldes úton a súlyos zsákokat hordozó málhás állatoknak és a karaván biztonságára ügyelő fegyveresek hadának tucatnyi rejtekhelyre,



reganyag, hatását 1k10 szegmens alatt fejti ki.) Az áldozatnak Egészségpróbát is dobnia kell –1-gyel; ha elvéti, akkor a M.A.G.U.S -ban a mérgek hatásánál részletezett kábultság értékei 3k6 körig vonatkoznak rá. Ezek után a fenevad lerohanja és marcangolni kezdi prédáját.

A dög elpusztítása esetén méregzacskójából 1K10 adag méreg nyerhető, mely csupán a fegyverek „preparálására" használható.

A Büdösgyík hallása és látása nagyon jó, szaglása azonban – szerencséjére – hagy maga után némi kívánnivalót.

RAGHAS

ELŐFORDULÁS: ritka
MEGJELENŐK SZÁMA: 1
TERMET: N
SEBESSÉG: 90 (V)
TÁMADÓ ÉRTÉK: 40
VÉDŐ ÉRTÉK: 70
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 30
CÉLZÓ ÉRTÉK:
SEBZÉS: 1k10 (harapás)
TÁMADÁS/KÖR: 4/1
ÉLETERŐ-PONTOK: 20
FÁJDALOMTŰRÉS-PONTOK: 50
ASZTRÁL ME: –
MENTÁL ME: –
MÉREGELLENÁLLÁS: –
PSZI: –
INTELLIGENCIA: állati
JELLEM: –
TAPASZTALATI PONTOK: 32

A raghas – az isteneknek hála – a barlangi vizek sötétjének igen ritka szörnyetege. Tipikusan lesből támadó ragadozó, amely egy igen különleges fegyverrel bír. E szörnyeteg képes elektromos csapást mérni, amely a körülötte két méteren belül lévő élőlényeket megbénítja. A szerencsétlen



M.A.G.U.S. AVAGY A KALANDOROK KRÓNIKÁI

KALANDMODUL
A démon átka
írta Nyulászi Zsolt
KIEGÉSZÍTŐ MODUL
A törpék kincsestára
írta Lakatos Péter

A címlapon Zsilvölgyi Csaba (Max) festménye.

A belső illusztrációkat Buttinger Gergely (Kis Mészáros), a térképeket László Balázs készítette.

Tipográfia: Marjai Csaba és Dacher Richárd
Tervezte: Patkó Péter (Champdor) és Dacher Richárd
Műszaki szerkesztés: Dacher Richárd

ISBN 963 8353 42 2
VP-M-092094-5.75.5

Kiadja a Valhalla Páholy Kft. Felelős kiadó: Novák Csanád ügyvezető igazgató. Felelős szerkesztő: Gáspár András. Korrektor: Tóth Endre.
Szedés, tördelés: Valhalla DTP.
A nyomdai munkálatokat az Athenaeum Nyomda Rt. végezte.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 94.09.86
Felelős vezető: Vida József vezérigazgató.
Készült Budapesten az 1994. évben.

359 Ft

Roxen városa századok óta áll a dzsad emírségeket a Kráni Hegységgyűrűtől elválasztó képzeletbeli tengelyen – Régensei mindeddig sikerrel kerülgették a zátonyokat a történelem viharos tengerén. Egy különös idegen érkezésével azonban a nyugalomnak vége szakad.

Megjelenik egy férfi, akinek bírvágya nem ismer határokat.

Felsejlik egy titok, mely vénebb Roxen ódon falainál, s romlást hozhat a vidék összes lakójára.

Felbukkan azután egy csapat kalandozó, akiket mindenki alábecsül kissé.

Súlyos hiba!

A DÉMON ÁTKA MODUL ÉS
A TÖRPÉK KINCSESTÁRA MODUL

Valkalla Páholy®
ISBN 963 8353 42 2